



AFTER WAR GUNDAM X Chronicle

AFTER WAR
GUNDAM X
Chronicle

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

<<<<

映像特典

>>>>

AFTER WAR GUNDAM X



AFTER WAR GUNDAM X 003

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

アニメ新世紀宣言から15年目、TVシリーズ7作目の「ガンダム」が産声を上げた。

(※)

本作「機動新世紀ガンダムX」は、テレビ朝日製作による「ガンダム」シリーズ4作目にして、現在のところ最後の作品である。主なスタッフワークは前作「新機動戦記ガンダムW」からの継続ながら、監督やキャラクターデザインなどに新たな顔ぶれを起用し、「機動戦士Vガンダム」「機動武闘伝Gガンダム」「新機動戦記ガンダムW」とは異なる「ガンダム」への意欲が伺える。

監督は勇者シリーズ三作を監督してきた高松信司。シリーズ構成と全話脚本は、勇者シリーズで高松と絶妙なコンビネーションを見せた川崎ヒロユキ。キャラクターデザインは「W」の作画監督を担当した実力を誇られ、西村誠秀が抜擢された。西村の所属するスタジオ・ダブも、本編オープニングなど全編に渡って作画における最大の功労者である。ガンダムのデザインは大河原邦男、サブメカニックは石垣純哉で、この布陣は前作「W」を継承している。音楽の樋口康雄は、TVドラマや映画などの活躍が多く、アニメでは「火の鳥2772星のコスモゾーン」「小公女(プリンセス)セーラ」といった作品を担当しているが、ロボットアニメは初となる。

オープニングテーマを歌うROMANTIC MODEは、森倉 晶(斉藤しおり)、ジョー・リノイエ、鈴川真樹によるユニット。「DREAMS」「RESOLUTION」の2曲とも、森倉のボリュームある声によって歌い上げられている。いっぽう、エンディングテーマ「HUMAN TOUCH」を歌う故ウォーレン・ウィービーも、歌唱力に定評のあった有名なシンガーだった。それら実力派の曲が流れる本作のオープニング・エンディングのスタイルも、特徴的なものであった。これはテレビ朝日からの「アニメ番組も最初から最後まで観てもらいたい」という要請に答えたものである。当時はまだ珍しいアバンタイトルからの本編や、予告と一体となったエンディングは、次回への興味を喚起する魅力あるスタイルとなっていた。

さて、第1話のアバンタイトルにおいて、視聴者は一気に「ガンダムX」の世界へ引き込まれるわけだが、この導入は明らかに第1作「機動戦士ガンダム」を意識したものであろう。地球とコロニーの対立、落ちて行く無数のコロニー……。だが、「X」の物語は戦争そのものではなく、一気に「15」年後の“戦後”を描く。荒廃した地球の片隅で出逢った少年と少女の青春物語を軸に、「ガンダム」や「ニュータイプ」を巡って進行するストーリー。物語中盤、このニュータイプという言葉の中に、「ガンダム」のメタファーとなる部分を高松が見出した時、「ガンダムX」の物語はさらなる拡がりを見せる。(ニュータイプとメタ構造についての詳細は、134ページからのインタビューを参照してほしい)

4〜5話ごとに舞台が変わるロード・ムービースタイルもまた、第1作を思わせるシチュエーションであろう。結果としてエピソードごとのガロードの成長が際立つと同時に、後述の放映スケジュールの変更にも柔軟に対応することができた。

(※)「アニメ新世紀宣言」

1991年2月22日に行われた、劇場版「機動戦士ガンダム」公開記念イベント。劇場アルタ前に1万5000人ものファンが集い、監督の星野由悠季(当時最高齢)は「アニメやマンガが娯楽だとする大人たちに、これだけの若い人が集まった意味を解ってもらいたい」という言葉を述べた。

本誌P130のオフィシャル設定にも掲載しているが、高松は放映開始当初、以下の様に述べている。

「『機動新世紀ガンダムX』の物語は、『機動戦士ガンダム』から直接繋がってはならず、いわばパラレルワールドと考えて欲しい。ただし、本作で描かれる15年前の戦争は、第1作、もしくはそこから続く世界の何年度かの戦争をイメージしたものである」

実際のところ「X」の世界観は、そのまま第1作の続編としても通用する。第7次宇宙戦争というのは、TVシリーズ7作目に当たる本作に、戦後15年という数字もアニメ新世紀宣言からの数字にかけたものである。実際に本作は当初「ガンダムXII」となる予定であった。作品中でも「世代」を意識した描写が至る所に散見でき、15歳という義務教育を終える区切りの数字を、高松は「卒業」の年として意識していたと思われる。

ガロードとジャミル、そしてゾンダーエプタ編のカトックは、15歳、30歳、45歳と、揃って15歳差で並んでいる。この世代差は第1作を引き継ぎ、健全な形で「ガンダム」を後の世代に残そうという、高松自身の思いを表していたのではないだろうか。

さて、新主役メカのガンダムDXも登場し、世代交替の象徴的なエピソードとなったゾンダーエプタ編の放映時期。本作は放送局の都合により関東地方での放送時期移動と、それにともなった放映期間の短縮が決定する。だが、すでにその時点で最終回までの構想は形成されており、39話の中に全てのストーリーを収めることができたという。インタビューでも高松は「その当時やれることは全てやった、やり残したことはない」と断言している。スケジュール変更が決まってからも、スタッフ・キャストとも前向きな姿勢を崩すことはなく、物語は大団円を迎える。それは「希望をもったラストに」という、高松監督の願いと優しさを感じ取れる結末だ。

本作では高松得意のメタフィクション的な構造が確かに存在している。それを意識した上で、劇中のエピソードや台詞を深読みするのも面白いだろう。だが、それ以外にもガロードたちの青春ドラマや、高松・川崎コンビが勇者シリーズで培ったロボットアクション、そして「ガンダム」シリーズならではのミリタリー的要素など、多くの構成要素があることも忘れてはならない。本作の鑑賞にあたっては、ガロードとティファにかつての自分を重ね合わせるもよし、当時のプラモデルを手に戦艦シークエンスを回想するのちよしと思う。我々が「ガンダム」に何を求めてきたか、という問々の思いを脱し出すのではないだろうか。そしてまた、「『ガンダム』に魂を奪われた」と当時を述懐する高松と、一人で全話を書き上げ、統一した世界観を創り出した川崎の手腕を感じることができるだろう。

こじつけるならば、放映スケジュールの短縮があった「ガンダム」シリーズは、今のところ本作と「機動戦士ガンダム」のみである。さらに言えば物語を打ち切ることなく、最後まで描き切った点も共通だ。本作「X」は、その文字が持つ「未知数」という意味と同様、改めて評価を望んでも良い作品ではないだろうか。この作品の真価は、是非ともDVDを購入した「あなた自身が確かめて」欲しい。

(五十嵐浩司・田口 創)

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

<<<<

映像特典

>>>>

俺は死なない、 ティファを助けるまでは……絶対に!

「ガロード・ラン」

15歳の戦災孤児。

父は軍に籍を置く技術者であったが、大戦で死亡。メカ屋を志し、その後は、素手でモビルスーツ狩りをして生計を立てていた。ティファを救い出す仕事を請け、彼女に一目惚れしたことがキッカで、GXのパイロットとなった。

ニュータイプのような能力に優れ、一度見たものはすぐに記憶できる柔軟性を持つ。そのため、モビルスーツの操縦も全て勘でこなしてしまう。また応用力にも優れ、理屈抜きで機転で危機を脱することもしばしば。

ティファを一度に思うゆえに、彼女が心を閉ざす原因＝ニュータイプの能力に打ち勝とうと、奮闘する。その奮闘は、次第にフリーデンの面々やティファの意識を変えていくこととなった。



◀モビルスーツの冒険を切り抜いているガロードは、野望の輝くジェニスを磨きながら手磨きで磨く。

▶ゆったりとしたブルゾンにウエストボーズを合わせた、機動性を重視したスタイル。明るく活動的なガロードのイメージに、気風がマッチしたファッションである。



◀ 顔面まで肩の幅に袖を通さなかった主人公は、「ガンダム」としては珍しい存在である。

◀ いかにガロードらしい、シンプルでデザインの水色。



◀ 高身長とハッキリしたキャラだけに、表情はがなり顔が、もみ上げ部分の長い髪型も、特徴的。



▲ フォートセージで、ティファの肩に憑いてあげたマフラー。最後の力尽きるまで、着用していた。

▶ 機動性としてバーラに選ばれる、特異なつらみのノーマルスーツ。



▲ シンダーエッジでティファを助けるガロード。彼は常にティファを守り続けてきた。
▲ 地球に戻ったガロードは、カリスに見送られながら、ティファと共に旅立った。彼の勇気、一面の草原。ラジオからは、地球とコロニーの和平交渉のニュースが――



技術

戦時15歳が過ぎ、ようやく彼は旅の始まりにのめり込む。かつての夢に燃え、そして新しい旅の始まり。モビルスーツを始める。この世界では、どれも貴重な品として大切に扱われているのだ。

▶ フリーデンへ入ったガロードは、地球の平和を築くために、カリスの力を借りて、地球の平和を築く。

◀ ガロードは、戦場の最前線に、プロローグに登場し、初めて登場する。この物語の始まりは、ここから始まる。

◀ 戦場を走るガロード。戦場の最前線に、プロローグに登場し、初めて登場する。この物語の始まりは、ここから始まる。

▶ フロウカンのモビルスーツ。ガロードは、戦場の最前線に、プロローグに登場し、初めて登場する。この物語の始まりは、ここから始まる。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

ガロード、 私は……私はあなたを感じたい。

「ティファ・アディール」

生まれつきニュータイプの素質を持つ、15歳の少女。

幼い頃から研究素材として扱われた境遇から、無口で人見知りの性格。フリーデンによってアルタネイティブ社から助け出され、以後はジャミルやガロードと行動を共にするようになる。

当初は自らの力を恐れていたが、ガロードの一言に心を触れていく内に周囲と次第に打ち解け始め、能力も受け入れるようになっていった。

予知能力や精神感应能力などを発揮し、フリーデンのクルーやガロードを、幾度となく危機から救う。感じたイメージや夢で見たビジョンを、絵に描いて表現することもある。

新連邦からは恐るべき兵器として、宇宙革命軍からはニュータイプ主義を根拠から否定する存在として、軌間に囲われ続ける。



▶前から見ると気付かないが、後ろ髪だけを束ねたヘアスタイル。簡潔だが、特徴的なアレンジである。

▶もともと絵を描くのが好きだが、夢などで見た予知やイメージを表現することもある。

▶ゆったりとしたラインの顔が、彼女の神秘的なイメージを強調している。

▶ガロードとの間には確かな絆が存在する。彼と触れ合う夢は、彼女の予知にあるいは希望か――



▶ティファの初期案。首飾の位置と肩のゆとりが異なるデザインである。

NG防壁

▶従来のイメージから離れたため、NGとなったティファの初期案。

▶NG案その2。最初から描き直された。



▶ジャミルが選んだ試案のティファ。後ろ髪が解はただで、かなり印象が変わる。

能力

（5年前の大会以来、ニュータイプはほとんど発見されてはいない。その中で、突然出現したニュータイプ・ティファの能力は、それまでの常識を逆手にとって、世界に誇っている。全体的には、人の感情や思考を感知する力やニュータイプの存在を感知する力、夢などによる未来予知がある。その他にイカダと夢を通過したり、他のニュータイプと通信できるなど、特殊な能力を数多く持った。自身としてのニュータイプの価値を知る者として、彼女の能力の可能性は無限に広がっている。



▶フリーデンに囚われていた際に、ガロードと出会い、彼を助けた。ガロードの存在が、彼女の能力をさらに引き出した。



▶ガロードと出会い、彼の能力を感知し、彼を助けた。ガロードの存在が、彼女の能力をさらに引き出した。



▶ガロードと戦いながらニュータイプ能力を感知し、彼を助けた。ガロードの存在が、彼女の能力をさらに引き出した。



▶ガロードと戦いながらニュータイプ能力を感知し、彼を助けた。ガロードの存在が、彼女の能力をさらに引き出した。



▶月夜の下、イカダと通じるティファ。その瞬間、彼女はイカダとつながり、彼の能力を感知した。



▶ガロードと戦いながらニュータイプ能力を感知し、彼を助けた。ガロードの存在が、彼女の能力をさらに引き出した。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

こいつは俺の命だ!
下手に触ると、ぶっ殺すぞ!!

「ウィッツ・スー」

フリーのモデルスーツ売りで、17歳。

見た目通りの前衛型で、気が短く言葉遣いも荒っぽいが、さっぱりとした男らしい性格の持ち主である。父を亡くして苦悶している親兄弟のためにモデルスーツ売りになったという、家族想いな一面も。余韻だが、彼の末弟・バステルは、2年前にコロナ風邪で死亡している。

当初、フリーデンとは食で雇われただけの関係でしかなかったため、傭兵としての最低限の忠誠心しか持ち合わせていなかった。しかし、クルーとの交流を経て途中から専属契約となった。愛嬌は、飛行形態への変形機能を持つガンダムエアマスター

トニヤとはしばしば衝突していたが、いつしかお互いに気になる関係となり、後に指輪を贈って告白。最終回では、彼女を伴って故郷へと帰った。



家族

▲ 3月1日(土)
うさぎの森
でゆたかな
うさぎの森
に参観して



俺、
けっこうマジなんだよ。

「ロアビー・ロイ」

ウィッツと同じくフリーのモビルスーツ乗りで、18歳。

性格は極めて軽薄で、他人事に深く関わることを嫌う傾向があるが、女性に関しては別。美形で優しい上に、まめで特なジョークも得意なため、女性には困ったことがない。

愛機の超撃墜モビルスーツ・ガンダムレオバルドも、元はと言えば本気で愛した女性と願いをして勝ち、譲り受けたもの。しかし、仕事でしばらく離れていた間に、彼女は世を去っていた。フリーデンではサラを真剣に口説くようになっていったが、彼女とも……。どうやら本命の相手には、ことごとく縁がないようである。

フリーデンとの長期契約が決まるや休養室を作ったり、初対面の女性の家に泊まったうえ朝食を勝手に用意するなど、固執しい一面も。



▲無くなる二人を前に、クールに状況を判断するロアビー。軽薄な態度はあくまでポーズで、真口は強なりと精神安定法なのかも知れない。



▲普段は軽い男だが、時として結構な一面も現れる。中身は熱い男なのだ。

▲ウィッツとは対照的に、恋愛が得意なルチャー隊員には全く見えない堅固な髪型である。

▲▲今にも元氣が出てきそうなおどけた表情と、シリアスな顔とのギャップに注目。



▼見かけによらず、料理は得意。



▲「俺はフリーのモビルスーツ乗りで、18歳。性格は極めて軽薄で、他人事に深く関わることを嫌う傾向があるが、女性に関しては別。美形で優しい上に、まめで特なジョークも得意なため、女性には困ったことがない。」

ユリナ・サノハラ

バーでピアノを弾いていたところを口説かれ、ロアビーを自宅へ招いた女性。その正体は、レジスタンスに身を投じる女戦士。どうやらロアビーに注いだのも計画的なものだったようである。異国人の彼を惹き込むことに成功を遂げて最終的に戦場を脱出したが、直後に敵軍に捕縛された。死の覚悟に彼女のサラに対する想いを羅列し、フリーデンへ戻るよう言い残して断念。――ロアビーにとって忘れえぬ女性の一人である。



深き

女性に誘われては一向の勇気を惜しまないロアビー。ロアビーの執念、2日間の休養を奪ったフリーデンを襲った際には、旧知の女性たちとババを配って奮闘したが、最終的に結核が老練の女性に、すでにこの1回はお見舞い……



▲「はうとほ、手を離れてほしい。もしもこの瞬間に死ぬなら、私の願いを叶えてほしい。それは、あなたと一緒になること。それだけのことだ。」



▲戦場では、ロアビーの戦術への理解が、たとえを語って、二人と自由に戦う。それから、二人は戦った。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

私は人類を滅ぼす、
鉄爪を引いてしまったのだ。

「ジャミル・ニート」

陸上戦艦・フリーデンの艦長で、30歳。冷静さと大膽さを併せ持つ人物で、クルーには絶対の信頼を置かれている。本業は、モビルスーツなどの過去の戦材を売りさばくバルチャーで、仲間内でも名の通った男である。

15年前の大戦で連邦軍のニュータイプとして戦った過去を持つが、現在はニュータイプとしての能力は消え失せ、コックピット恐怖症に悩まされている。

自らの手でコロニーと地球に壊滅的な被害を与えたことを深く後悔しており、自分と同じニュータイプが戦争の道具にされないように、探し出しては保護しようと考えている。これこそが、表面はバルチャーとして活動しているフリーデンの、真の目的なのだ。

ティファとガロードに出会ったことによって、彼は15年前との決着へと歩み始めることとなる……



▲フリーデンの艦長として、彼はクルーの信頼を寄せられている。しかし、過去の戦いで多くのニュータイプを失ったことが、彼に大きな心理的負担を与えている。



▲巨大モビルスーツ・ガンダムを倒すため、ティファとガロードと協力してサテライトキャノンに挑む。その時、彼は……

▲サングラスを顔に隠しているのは、辛い過去を見たくないためか？ 設定画に描かれているように、多面的である。



▲ニュータイプとしてエリートパイロットの道を歩んでいたジャミル。写真の特性ゆえには、かつての理想と現実のギャップが……



▲ニュータイプという言葉にこだわり、未来を見ていなかったことに気付いたジャミルは、サングラスをはずして過去の傷を癒す。

……冗談は嫌いです。

「サラ・タイレル」

フリーデンのオペレーターで、19歳。状況判断と統率力に優れており、ジャミルが不在の際は副官としてフリーデンの指揮を執ることもある。

生真面目で気が強い反面、取っ付きにくく見えるが、ジャミルを一人に思い続けていることから分かるように、女性らしい可愛い面も持つ。そのため、ジャミルがニュータイプとして関心を寄せるティファに対してまで、嫉妬心を抱いたこともあった。

軽口好きでいい加減な口アピとは当初からそりが合わなかったが、機嫌よく口説かれている内に、いつしかお互いに信頼するようになっっていた。が、最終的には新連邦の外交官に就任したジャミルに、補佐官として随行することを選ぶ。彼女とジャミルとの関係は、未だに迷っているのかも知れない……



▲サラの衣装は、彼女の個性を表現している。



▲フリーデンの艦長として、彼女はクルーの信頼を寄せられている。



▲サラは、ジャミルとティファの間に、特別な感情を抱いている。



▲最終回では、ジャミルの補佐官として和平交渉に参加していた。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

男の子を喜ばせるなんて、簡単なことよ?

トニヤ・マーム

フリーデンの通信士で、17歳。

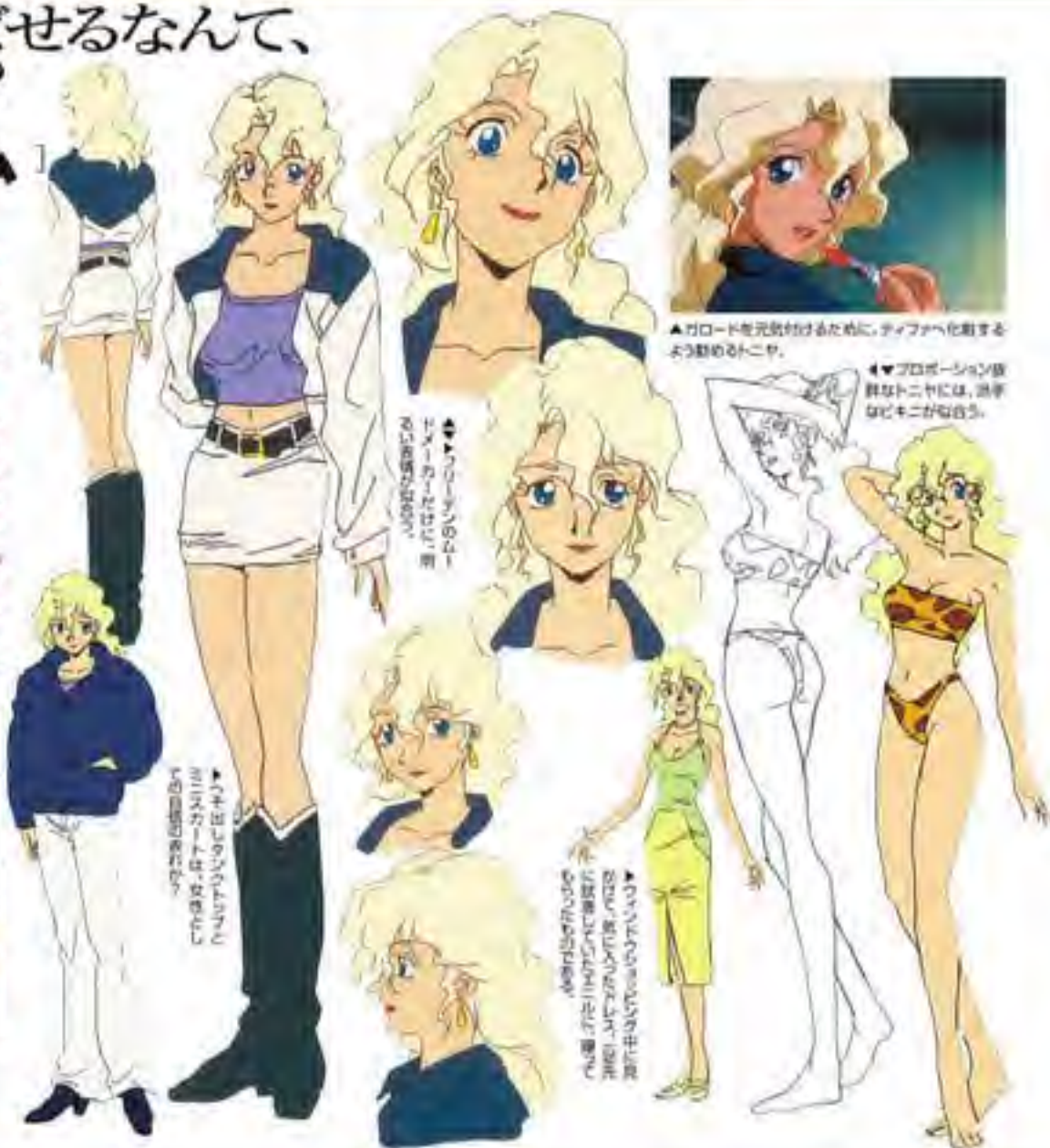
おしゃれや面白い物に目がなく、誰に対しても気さくに接する、明るく開放的な娘。周囲への気配りを欠かさず、ティファやガロードにはちょっかいいも出していたが、その分礼儀や遠慮に欠ける面もあり、うっかり前計な一言を口走ってしまうことも多い。

面白い物中に偶然知り合ったエニルとは、気が合ったらしく、すぐに意気投合。結婚に迷う彼女をフリーデンへと誘うが、このときは受け入れられなかった。しかし彼女との縁は切れず、最終的には共闘。お互いを想い合う、真の親友同士となっていた。

当初は衝突が多かったフィッツとも次第に打ち解けるようになり、最終回では彼の美家へ遊びに行くほどの仲に見えたが、まだ異性としては意識していないのかも知れない……。



▲ガロードにオイルを塗るよう頼み、からかうトニヤ。彼女の冗談をたしなめるのは、サラの役割である。



▲ガロードを元気づけるために、ティファへ化けるよう頼めるトニヤ。

◆プロポーション抜群なトニヤには、活潑な動きが似合う。

◆トニヤの髪は、金髪で長い。

◆トニヤの髪は、金髪で長い。

◆トニヤの髪は、金髪で長い。

たいがいの問題は、コーヒー一杯飲んでいる間に心の中で解決するものだ。

テクス・ファーズンバーグ

フリーデンの専属医師で、歳内では最年長の34歳。フリーデン路一の人物でクルーからの信頼も高く、時にはジャミルに助言することもある。医者としてだけでなく、精神的な面でもクルーのフォローを怠らない。旧連邦軍時代は軍医で、恋人を戦死で失っている。



◆いざめがらふ人たのちを救うために、心をこめて接する。

どーも、天才少年です。

キッド・サルサミル

フリーデンに属するメカの整備を一手に引き受ける、若きメカニックサン。まだ17歳だが、天才を自称するだけあって腕は抜群、年相応の生意気な面もあるが、プロ意識が高く仕事には熱い。MSの改造・改修も得意で、GXの最新機・デビルゲイターなども彼の手によるもの。



▼電が通いけに、電線の地味なガロードとキッド、距離を縮めるほど仲がよくなる。



フリーデン、頼むぞ!! シンゴ・モリ

フリーデンの機師で、20歳。機師で見るのいい男だが、若さゆえに少しの経験も持たず、そのためにフリーデンの機師や整備作業の他に、商品検査や機体の修理などで忙らされていた。機師としての腕は確かで、半信半疑の機長にもすぐに慣れる適性も見せた。

ナイン・ロココ



チーフ、助けに来てくれるって信じてました!



◆キッドの人のいいところ、それは、たとえ自分が間違っても、決して責められないところ。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

命がけの勝負ってのも、
いいものね!

「エニル・エル」

フリーのモビルスーツ乗りで、19歳。
陽気な性格で、自分を否定した者は決して許さない、強固な面を持つ。モビルスーツの操縦に関しては、一流の腕前。GXを駆るガロードに興味を抱いて接近したが拒絶され、以後は軌動にガロードとフリーデンを追い回すようになった。トニヤと親しくなったことがキッカゲで、後にフリーデンのクルーとも共闘するようになる。

旧革命軍の将校だった彼女の父は、巨大モビルアーマー・バトゥーリアによる地上制圧計画「ライラック作戦」のために、民間人を装って家族と共に地球で暮らしていた。しかし作戦後にその計画は発覚し、彼女の目前で父はなぶり殺しにされたのだ。その後の彼女が、「敵府の娘」として孤独な少女時代を送ったであろうことは、想像に難くない。



▲シャワーを浴びる瞬間にも、決して服は手放さない。女一人で孤獨に生きてきたゆえの、他人と距離の取り方……



▲トニヤとアイランドでの、大人しい穏やかな表情もたまに。

▲フォートセバーンでは、コートの上に赤いマフラーを使用。

▼ドレスが壊れて偶然知り合ったトニヤとは、後々まで続く友情を結んだ。



▲ウィップに首輪を手渡され密着するトニヤに、エニルは友人としての助言を……。出逢ったときと、全く逆の立場である。

このGファルコンに追い付けるもんか!

「パーラ・シス」

Gファルコンのパイロット。ガロードと同じく16歳で、反革命軍組織・サテリコンのメンバーである。
宇宙革命軍に属したガロードを倒し、新たな相棒となった。宇宙革命軍のダリア作戦を阻止するために戦っていたが、サテリコンを壊滅され、居る場所を失った。

男勝りの飛っばい言動が目立つが、一人称は「あたし」。ガロードに胸を掛けて明るくバフフルな娘だが、コロニーから脱出した難民船の中で生まれ、その際に両親を失った、悲しい過去の持ち主でもある。

ガロードと共にダリア作戦の要・コロニーレーザーを破壊した後、地球へ降りてジャミルらと合流。メカに詳しいキッドと意気投合し、「男女」呼ばわりされながらも、意外なコンビぶりを発揮していた。



▲サテリコンがコロニーを襲撃された時の不幸な(?)アクシデント。



▶Gファルコンで無敵のガンダムDXを奪うバース。結果としてガロードを救うことに。



▲幼少時からのキッドの憧れのメカ乗りフリーの、このGファルコン。



▲レジスダンスとして買ったためか、軍用服が似合う。

▲ノーマルスーツ姿のパーラは、ほんのりとした微笑みがある。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

旧き人類では、
ぼくには勝てません。

「カリス・ノーティラス」

自ら志願して人工的な手段でニュータイプとなった、15歳の少年。改造手術の副作用で、月に一度「シナプス・シンドローム」という重い発作に見舞われる。愛機は、ニュータイプ対応型モビルスーツ・ベルディゴ。

北の都市・フォートセバーンの市政管理局に所属しており、民間にとってはカリスマ的存在。人類の平和のためと信じてガロードらと戦ったが、突然にとらわれたノーマ市長の手駒として操られていたことを知り、絶望。その後市長によって巨大モビルアーマー・バトゥーリアの生体パーツとされるが、ガロードの手によって救い出された。

以後はフォートセバーンの復興に尽力することを目指しガロードらと戦ったが、後に北米大陸の反・新連邦勢力のリーダーとなった。



▲ニュータイプ能力の発動時に、髪が白く光る。これは、シナプス・シンドロームの発作によるものだ。



▲ノーマ市長に誘われていたと知ったカリスは完全に絶望し、勇気を出してはたき目を向けて、ガロードに戦たれようとする。

▼勝利される寸前だったフリーデンのクルーを救い出した彼は、宇宙戦艦の奪取計画にも協力、「フリーデン」の名は、彼が命名した。



▲ニュータイプの能力を覚悟させる、清々とした表情が印象的。

▲演習中にカリスが着ていた、ベルディゴのカラーリングのコート。

ジャミル・ニートは、今どうしている？

「ランスロー・ダーウェル」

宇宙革命軍の大佐で、34歳。現在は軍で後進の指導にあたりつつあるが、先の大戦ではジャミルと機度となく戦いを繰り広げてきた。コロニー側のエースパイロットであった。最後の決戦では壮絶な戦いとなり、そのときを最後にニュータイプ能力のほとんどを失っている。が、多くのスペースノイドたちにとって未だに彼は未来の象徴であり、そのためザイデルには「伝説」としての意味も含めて重用されている。

ガロードと出会い、ジャミルが連邦軍を抜けてニュータイプを守るために戦っていることを知ると、戦争やニュータイプの存在自体に疑問を抱き始める。その疑念は、ジャミルと初対面を果たしたO.M.E.にて氷解。以後はジャミルと志を同じくし、地球との平和に向けて積極的に活動した。



▲ニュータイプの先駆けとしてカリスマ的な人気を集めるだけに、部下の信頼も厚い。

▲中絶に悩んでいた頃、ジャミルと出会う。ジャミルに比べると気持ちは若々しい。

▼戦争終結後は、コロニー側の使者として和平協定に賛同。ジャミルとの再会を、互いに喜び合う。



▲戦後の勇士を思わせる、立派な体格の持ち主。

▲O.M.E.の導きにより、ランスローとジャミルは15年の時を経て初対面した。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

月を見ぬまま、
地獄へ堕ちろ……。

「シャギア・フロスト」

ガンダムヴァサゴのパイロットで、19歳。双子の弟・オルバとは、テレパシーによって距離とは無関係に意思を疎通できる。

フリーのモビルスーツ乗りとして登場するが、その正体は新連邦軍の諜報機関に所属するエージェント。ガロードやフリーデンに対して執拗に襲撃を繰り返すが、戦局が不利と見るや即座に撤退する冷静さも持ち合わせている。

アルタネイティブ社、アイムザット総括官、ブラッドマン等と、仕える相手を次々と変え、それにつれて階級も諜報機関大尉・参謀本部大佐・特別攻撃隊少将と順調に昇進。ブラッドマン被害後は、オルバと共に軍参謀本部直属となった。

その真の目的は、戦争を利用して自分たち兄弟を否定したこの世界そのものを、滅ぼすことである。



▶新連邦軍の諜報機関に所属するが、私生活に関してはフリーの気風。

▲同僚からの評価は高いが、本人は謙虚な性格。



▲35歳より兄弟に劣るが、戦場の地味なラインが特徴。



▲常に周囲を察知できる特殊能力で、敵とのコンピュータリンクは完璧。モビルスーツ乗りとしても、かなり有能な能力者である。



▲その目的は、戦争を利用して自分たち兄弟を否定したこの世界そのものを、滅ぼすことである。

兄さんの痛みを思い知れ!

「オルバ・フロスト」

シャギアとは二卵性双生児の弟で、19歳。モビルアーマーへの変形機能を持つ、ガンダムアシュタロンを操る。兄・シャギアの指示で潜入工作や前線へ赴くことが多いが、兄に比べると道義しやすい性格で、冷静さに欠ける面も。そのため、深遠い過去に絡みつき、シャギアを負傷させてしまうこともあった。

生まれつき特殊能力を持っていたために、兄・シャギアと共に幼い頃からニュータイプ研究所で研究対象とされていたが、フラッシュシステムに対応しない彼らの能力は認められず、「カデゴリーフ」という不適切な烙印を押されてしまう。これによって二人は世界そのものを憎悪するようになり、戦争を拡大させることで人類を全て抹殺しようとする、陰謀を始めることになったのである。



▲兄を助けた戦いの最中に、悲劇的な運命を辿ることになる。

▲最終回のスタッフロールシーンに、一瞬だけ映る意味深なカット。この二人は……。



▶その無類のなまじさを誇る兄に、嫉妬心も強い。

▲兄に比べて所々異なるが、冷たい表情の印象が強い。

▶中盤以降の戦場では、新連邦軍の戦術家となった。戦術の才は、兄よりも高い。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

高木 渉

Wataru Takagi

ガロード・ラン役

『ガンダム』という看板を背負って

「ガンダムX」出演の経緯についてお話を伺います。

最初はフロスト兄弟の役でオーディションを受けていたんですが、高松監督が「ガロード・ランの声にいいんじゃない?」と言って下さったみたいで、しばらくしてから堀内賢雄さんと一緒に再オーディションを受けたんです。賢雄さんは僕が新人の頃から良くして頂いている方なんです。ガロード役に決まった時はただびっくりするだけで、「ガンダム」という大きな看板を背負っていく重荷と嬉しさとで不思議な感じでしたね。

周りのメンバーも、かないみかちゃんとはすごく仲も良いし、同期の三石琴乃や森川智之、それに佐々木望くんでしょ。レギュラーの役者さんが親しい人ばかりだったので、ああこの作品はスタジオの雰囲気が良くなるなあって始まる前から感じられましたね。

歴代の『ガンダム』というシリーズにはどんな印象をお持ちでしたか?

実は僕、子供の頃あまりアニメやマンガを見ない子だったんです。だから恥ずかしい事ですが『ガンダム』シリーズも観ていなかったんです(笑)。「ガンダム」という作品自体は知っていましたよ。学校でも流行っていたし日本中ブームになっていましたからね。そして大人になって僕が役者になり、そのシリーズの主演を任せられると聞いた時は、すごい大きい役をやるんだなあって舞い上がるような気持ち

でした。一方で俺なんかで大丈夫なのかなという不安もありました。

単なるイイ着ワル者とかではなく、個々の人間に背景のある人間ドラマと言うのは役者としてとてもやりがいを感じるんです。その意味でも『ガンダム』という作品全体に魅力を感じますし、それに携われるというのは光栄な事だと思います。

フリーデンの仲間に見守られて。

ガロードというキャラクターに対して、最初に監督などから受けた指示はありましたか?

「とにかく若く」でしたね。15歳の無邪気で破天荒な感じで、最初から大人びているのではなく、これから大人になっていくお話ですから。最初は浮いちゃうくらいに、という指示があったと思います。

僕もこの取材を機に『ガンダムX』を全話観直したんです。第1話なんかすごく自分の演技や声が若い!!って恥ずかしくなりました(笑)。最初のうちは少年っぽく、名前の通り「我が道を行く」って感じていた。第3話までにティファと一緒に、少しずつ大人になっていったんだと思います。

ガロードというキャラクターへの印象は?

本当に「少年」! という印象が強いですね。彼はニュータイプじゃないけど、いじけてもない。ニュータイプというものに対する憧れというものは無いんじゃないでしょうか。目の前にある戦争を彼なりに戦っていく、みたいなところがありましたよね。

演じる上では「ただティファを守りたい」といった、純粋なところを意識しました。ティファに触りたいけど触れないとか(笑)。不器用で突っ走っちゃって、それでまた周りに迷惑をかけたね。フリーデンの仲間もみんな、そんなガロードを温かく観てくれているところがありましたよね。

思い出深いエピソードはありますか?

第3話の「飛べ、ガロード」ですね。みんなの力で宇宙に行く、あの話が好きです。あと、エンディングに次週の予告映像を流したり、誰かのセリフがそのままタイトルになっていたりと、面白いんですよね。ああいう試みがとても新鮮でした。僕らも来週はどうなるんだろうって楽しみでしたよ(笑)。

アフレコ現場の雰囲気やチームワークはいかがでしたか?

先程のお話のように、親しい方が多かったのでスタジオ内は和気あいあいでした。

サラ役のかかずゆみちゃんが新人だったんですよ。最初のうちは緊張していたようで、僕も主役(座長)として何とかほぐしてあげなくちゃと思いつつ、そんな余裕も無くテンパってしまったり(笑)。とにかく現場が楽しくなければ良い作品は生まれないと思っていましたから、みんなを引っ張って楽しい現場にしなければなんて思っていましたね。だいぶ周りの賢雄さんやみかちゃん達に助けられました……。

ファーストニュータイプって優しい人だったんだろうな。

作品の中から好みのキャラクターを挙げるとなると誰になりますか?

みんなそれぞれに個性があるのでひとつには絞れないなあ。でもやっぱりガロードが一番ですね(笑)。カリスなんかも好きです。流石とこ



ろではデクス。それとD.O.M.Eの光岡さんの語り口調はいいですね。ファーストニュータイプってすごい優しい人だったんだなあって思えます。シャギアとオルバも「カテゴリーFの力を思い知れ」みたいな、結局ニュータイプというものに一番憑りつかれていた兄弟って感じで、ガロードとはまた別の魅力がありましたね。

ファンの皆さんにひとこと書きたいです。

放送の時には観ていなかったけど、あとで観てファンになったという方が結構いらっしゃるって聞きました。嬉しいですね。今回DVDを買って頂いたわけですが、またじっくりゆっくり観て頂きたいですね。僕自身も観直してみても、ああ面白いなあとか当時気付いて無かったところとかあるんですよ。自分でやっていたのに(笑)。

これからも『ガンダム』はいっぱいシリーズが続くのだろうけど、その中でも『ガンダムX』って良かったよねって言われるようにになりたいですね。

応援して下さい皆さんありがとうございます。そしてこれからもヨロシクです……。

(2004年10月 日本にて収録)

※プロフィール

7月25日、千葉県生まれ。アーツビジョン所属。主な出演作品は『名探偵コナン』(小島元二/高木渉)、『GTO』(池田英吉)、『天使な小生意気』(藤井啓祐)、『結城友奈は勇者である』(スティーブ・ウォーズ)、『チート』(志村大太郎)、『海客』(丸山)、『はじめの一歩』(青木勝)、『ルーニー・チューンズ』(ダフィー・ダック)ほか。劇団アカバヤ役者代表。

[ゲストキャラクター]

アルタネイティブ社



「偽ニュータイプと軍人崩れ」

「大戦ではコンビで1台の機体を操縦した」と語った。二人組の軍人崩れ。最終・「赤い二連星」。両者の運命を受けたと思われていたが……。(1話～)

「クロッカ」

モビルスーツで戦った。ガロードによって倒された。(1話)

「ヴェドバ・ホルテ」

情報屋がGXの情報を得た。ガロードを助ける。(2話)

「情報屋たち」

情報屋の情報を得た。GXの情報を得た。ガロードを助ける。(3話)



「ライク・アント」

ガロードにディファの機体を譲った。彼の機体。その正体は、アルタネイティブ社の機体である。ディファを譲る。ガロードに……。 (1話～)



「フォン・アルタネイティブ」

ディファを譲る。ガロードに……。アルタネイティブ社の機体である。ディファを譲る。ガロードに……。 (4話～)



「ロッソ・アラマンド」

ディファの機体。ガロードに……。ガロードに……。 (4話～)



「ローザ・インテンソ」

フリーデンに協力する。美樹のバルチャー。どうやら、ジャミルに……。 (4話～)



「グリーツ・ジョー」

バルチャーのリーダー。かつて……。ガロードに……。 (4話～)



「ザコット・ダットネル」

GXを……。エニルに……。ガロードに……。 (4話～)



「ザコットの部下」

エニルと共に……。ガロードに……。 (4話～)

「MS修理工場のオヤジ」

ロアビの……。ガロードに……。 (7話～)



「MSオークション会場の男」

GXの……。ガロードに……。 (7話)



▲この時代、ガンダムタイプは非常に珍しいMSである。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

「<<<<」

映像特典

「>>>>」

ゲストキャラクター

フォートセバーン



ノモア・ロング

人型ニュータイプ能力をオメガに宿した、フォートセバーンの市長。元はコロニーの科学者で、エニルの父親と旧知の交際。地球人を救済するため、巨大MSA・リッターIIAを開発し、地球に避難させていたライオン作戦を実行しようとする。(10話)



故郷

ジェニス・ウライシス



ローレイの海



ヒゲの男

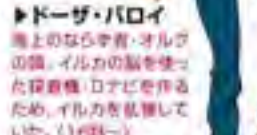
地球をフリーデンに納入した、ジャミルと無縁なシーパルチャー。(15話)

イルカ

ニュータイプに似た形でディファと意思を疎通した。旧イルカ、名前の海でイルカを操縦するドーズから、仲間のイルカを奪おうとしている。(16話)

ドーズの部下

彼らがイルカを奪った後は、海を渡って来るという。(16話)



ドーズ・パロイ

海上のならや者・オルブの頭。イルカの脳を使った探査機・ロナビを作るため、イルカを操縦していた。(16話)



タイムサット・カートラル

多量生産されたコロニー型MSの操縦者。コロニー型MSの操縦者として、地球に降下した。コロニー型MSの操縦者として、地球に降下した。(16話)

システム

機に突進していた、旧連邦の秘密兵器。システムは、地球の電子機器を破壊する目的で開発された。(16話)



ルチル・リリアント

大戦直前に開発されたニュータイプで、海軍時代のジャミルの先妻。ジャミルの想い人だったが、戦いを避ける新兵器開発を拒否して死んだ。(16話)



マーカス・ガイ

潜水艇を使い、地球に侵入したオルブ。オルブの機体により、海軍からシステムとビクトロルズを奪取した。(16話)

セインスアイランド



カトック・アルザミール

フリーデン機体作戦の指揮官となった。引き上げの途で、大戦中に妻を失い、ニュータイプを憎んでいる。同時に暴走してフリーデンへの侵入を試みるが、失敗して捕縛に。その際フリーデンの機体を手放さずして、軍事機密に成功するが、ガロードやディファ、ジャミルと相れ合うことで、未来を変えるべく戦うことになる。(17話)

ソナード



味方にすら敵を向ける。最後はディファの見た未来を見るため、ガロードに力を貸した。



カトックの部下たち

カトックの部下たち。フリーデンに所属する。フリーデンに所属する。フリーデンに所属する。(17話)

セインスアイランド

マルマーク・カウト

フリーデンの機体作戦の指揮官となった。引き上げの途で、大戦中に妻を失い、ニュータイプを憎んでいる。同時に暴走してフリーデンへの侵入を試みるが、失敗して捕縛に。その際フリーデンの機体を手放さずして、軍事機密に成功するが、ガロードやディファ、ジャミルと相れ合うことで、未来を変えるべく戦うことになる。(17話)

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

ゲストキャラクター

▶デマー・グライフ

「アフリカ戦線の白い死神」と呼ばれたパイロット。ビームライフルの威力を誇る特殊なモビルスーツ・コルレルを駆り、ガロードを倒した。(26話)



▲白い色に執着するデマーは、コルレルを自ら愛用していた。



▶ドゥエート・ラングラフ

内戦では超絶できるワイヤー・カッターを習得した実戦派。フリトヴァで多大な功績を挙げ、「戦線戦線の有名人」と呼ばれた不気味なパイロット。冒険は動物を愛する大人しい性格だが、戦場では冷酷な殺人鬼の人物と入れ替わる。(27話)



▲「アーク」に搭乗したドゥエートは、戦場では冷酷な殺人鬼の人物と入れ替わる。



▶ミルラ・ドライド

モビルスーツ・ガブスを駆るパイロット。兄に対して無条件な愛を抱いており、自分を救う方ない者は死ねべきだと叫んでいる。(28話)



▲兄を助けぬ武闘から、戦場では「不死身の殺人マシン」と知られていた。



▲ガロードを倒すため、デュードはアベルの乗る機体を指差すが……。

▲アベル・パウアー
フラッシュシステムに利用し、ニュータイプの特長をいかしたパイロット。ガロードとの戦いの中で覚醒し、デュード・モビルスーツの機体に乗り込んだ。(28話)



▲ガロードを倒すため、デュードはアベルの乗る機体を指差すが……。

ニュータイプ研究所



▲カロン・ラット

ニュータイプ研究所の所長。フロスト兄弟を幼少期から研究し、彼らに「カネコロード」のコードを授けた本人である。(30話)



▲ニュータイプ研究所には、様々な人々の思想が渦巻いていた。



▲ベイン・ネル

ニュータイプ研究所の所長だが、正体はコロニーから来たスパイ。二つの部下である。(30話)

▲ニコラ・ファファス

ニュータイプ研究所に潜り込み、コロニー時代のパイロット・ジャミルを研究所からフリーデンへ送り届けると、裏面に乗じてデュードを誘拐し、その乗る機体で宇宙へ脱出した。(30話)

▼戦線との情報に反したニコラは、ザイデルによって裏切られてしまった。



宇宙



▲宇宙を飛ぶニュータイプは、戦場では冷酷な殺人鬼の人物と入れ替わる。



▲ネラー・ガモウ

戦線での戦いを得意とし、コロニー時代のリーダー。ガンダムRXを交戦相手にガロードの戦艦を倒す。(31話)

▼宇宙を飛ぶニュータイプは、戦場では冷酷な殺人鬼の人物と入れ替わる。



▲宇宙を飛ぶニュータイプは、戦場では冷酷な殺人鬼の人物と入れ替わる。



▲ロイザー

コロニー時代のパイロット。反革命軍組織・サテリコンのリーダー。(33話)



▶革命軍の故郷を占拠する反乱軍によって、サテリコンは宇宙から消滅した。

▲マクサ・アイン

サテリコンの所有する戦艦の艦長で、パイロットは機体知事。(33話)



▶ガブスの艦長
「アーク」の艦長。戦場では冷酷な殺人鬼の人物と入れ替わる。



▲D.O.M.E

地球で生まれた「最初のニュータイプ」の、母の命。遠征軍による実験の末に遺伝子レベルまで増殖されてしまい、母・メイがロウ・グレイの機体からシステムと一体化された。母はガロードと共に一件物を倒すが……。

▶ジャミルとランスローの目前で、15年間経ち続けてきた苦しみがついに示される……。



▲ザイデル・ラッソ

ニュータイプを導く。宇宙軍の戦艦、コロニーレーザーで地球を直撃する「ザイデル作戦」を実行しようとするが、これはガンダムRXのサテライト艦隊によって阻止された。ブロードマシと戦って、月のD.O.M.Eを倒す。(32話)



▶宇宙を飛ぶニュータイプは、戦場では冷酷な殺人鬼の人物と入れ替わる。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

かないみか

ニュータイプ対談

堀内賢雄

Mika Kanai

ティファ・アディール役 ジャミル・ニート役

Kenya Horikuchi

ジャミルはセリフが多くて
うらやましかったです(かない)

——「ガンダムX」に出演された経緯は?

堀内 オーディションでした。最初は受からないだろうと思ってました。ジャミルは赤みがあって影があるキャラクターですよ。それまではもう少し軽みのあるキャラが多かったんで、とりあえず受けてみるかという気持ちだったんです。台本を読んでみたら「意外に俺でこういうキャラもいけるかも」って思いましたけど(笑)。

かない 私もオーディションでした。こんなおとなしい、無口な子は無理かなって思ってたんですよ。「ほとんどセリフがないのに、オーディションってどうやるんだろう?」とか思いました。オーディションでちょこちょこしゃべったのが、放映では各話数に振り分けられるくらいでしたから。

「ガンダム」シリーズに選んでいたイメージは?

堀内 「X」が決まった時は嬉しかったです。ちょうど声優になって新人の頃が、ガンダムが最初に映画化されてブームだった時期だったんです。こういった人気作品に出られるようになればいいなって思ってたんですよ。「ZZ」の時にマシューの役を頂いた時は、アニメの声優として仲間入りできた感がありましたね。

かない もちろん知ってはいましたが、女の子だったのでそんなに詳しくはなかったんです。でも「あのガンダムに出られるのか〜」とか思いました。声のメンバーが仲良かったので、やっていて毎週楽しかったんですよ。賢雄さん格好いいんだもん。ジャミル最高です。

監督からの演技の指示はありましたか?

堀内 ジャミルは過去を引きずっているんで、明るくないようにといわれましたね。首的にも低め低めを心がけていました。あと、早口にならないようにと気を付けましたね。

かない 私は「とにかくニュータイプで、謎めいた感じで」って言われました。

私なりのティファを考えつつも、何が一番大変かって、しゃべれないことですよ。ストレスがたまって、休憩時間がおしゃべりになってしまいました(笑)。

堀内 休み時間じゃなくてもよくしゃべってたよ(笑)。

かない 私もそれまではキャピキャピしたキャラクターばかりだったので、ティファについてはまさか私に?って思いながら演じてましたね。それにしてもティファみたいな無口な子はほとんどないので、とても貴重な役でした。

——各二人とも監督が新しいキャラクターだと認めていますが大賞ではありませんでしたか?

堀内 みかちゃんは難しかったと思うよ。しゃべらないしね。

かない 一言しゃべっても、その後何かを絡めていたり、思っていたりしますからね。だんだんガロードに心を許してゆくあたりの変化とかは難しかったです。

堀内 ジャミルの表情については、サングラスがあっても、興奮している時は身を乗り出したりという演出がありますから気にならなかったです。みんなて言ってたんだよね。ジャミルはサングラス外すと細い目とか、宴会用の眼鏡つけてるよ(笑)。あと、ふだんは洋装の収録の仕事が多いので、中(博史)さんのデクスとの会話で長いセリフを言うのは好きでしたね。アニメはオーバーな演技が多いんですけど、デクスとはデフォルメなしの芝居ができるんですよ。

かない ジャミルって黒髪と語りますよね。

堀内 強り黒多いしね(笑)。

かない ティファとしてはうらやましい限りですよ(笑)。

現場は涉たちがまとめた。(堀内)
賢雄さんはギャグで緊張をほくしてたんです。(かない)

大賞だったエピソードはありますか?

かない ティファが歌を歌う回があるんですよ。実はそのとき風邪を引いてしまっていて、1週間遅らせていただいてもまだ調子が悪くて、DVDになるならそこだけ録り直したかったなって、今さらながら思いますね(笑)。

堀内 何テイクも取ったセリフがいくつかありまして。実はそれまではあまりこんなことはなかったんです。スタッフの方々が、言葉の演出を重視されていたんだなって思いますね。僕だけじゃなかったですからね。他のみんなも何テイクもありましたから。学生野球でいうところの千本ノックがたくさんあった(笑)。

かない 私の方はそんなにしゃべってないんで、あまりなかったですが。それ

ぞれ皆さん難しかったようです。役者さん、監督、演出それぞれに、キャラクターに対してはいろいろな思い入れがありますからね。

堀内 前半はキャラを作ってたのに、けっこう時間がかったよね。

かない できあがるまでみんな悩んでたよね。これで良いのになって。

——アフレコ現場の雰囲気はどんな感じでしたか?

堀内 涉や(佐々木)望がうまくまとめた。(かかず)ゆみちゃんがデビューの頃だよね。

かない 台本(ホン)読みとかしてもらってましたよね。ゆみちゃんが緊張しちゃって大賞だったんだよね。賢雄さんが一番お兄ちゃん、こういう(明るい)方なのでありがたかったです。

堀内 僕はあまりまとめようとは思ってなかったんですよ。自分のことで必死でしたから。ただそういう必死さが周りに伝わったかな。僕としてはあのスタジオって辛かったよ。まじめな芝居ばかりでふざけたかったんだよね。

かない そんなことないですよ。賢雄さんいつもスタジオで遊んでたじゃないですか(笑)。必死な分、緊張を和らげるためにギャグを言って笑わせてくれるんです。

堀内 「テストいきまーす」って声がかかるまで、みんなでお菓子食べてわいわいやって。

かない お菓子持ち込み可なんですよ。

堀内 そうそう(笑)。でも浦上(靖夫)さん(監督)のダメだしはいる

とみんな息にピシッとして。

かない 中学生の教室みたいだね。「先生来た! お菓子しまっ!」みたいな(笑)。

堀内 浦上さんもまんべんなくダメだしされてましたからね。

かない ゲストの人も大変だね。何話かは一緒するので、ゲストと言うよりはレギュラーな感じでしたけど。やっぱり内容がすぐにはわからないですからね。でも重要なポジションでやらなければならないし、世界観つかまなきゃならないんですよ。

堀内 ダメだし受けてから、みんな必死でしたね。自分たちはいいと思ってるけど、浦上さんはダメだったりと。先入観を持って考えすぎると、違う芝居を作ってしまったりと。現場自体は楽しく明るかったんですが、仕事としては大変でしたね。「ガンダム」の世界観って難しいので、無理に解ろうとするとどこかなくなっちゃうんですよ。スタッフの皆さんにアドバイスを頂いたりして、ジャミルの場合も、作り手の皆さんに従って出来上がっていききました。

かない 終わってからも「今日のお話楽しかったよね〜」って。内容をみんなで話合ったり、芝居の稽古場みたいな感じでしたよね。浦上さんは一緒に飲み会にいくとニコニコされているんですけどね。夕方の収録なので、ちょうど良い時間に終わって飲

みに行けるんです。

堀内 そうそう。ワイワイ飲んでいるうちに、スタッフの皆さんの作品への思い入れとか聞くようになるでしょ? これはまじめにやらなければって、よけいに思えるようになるんですよ。

かない 先日コメントリーの収録をした時、涉と高松監督、浦上さん(プロデューサー)と一緒にあったんですよ。懐かしいな〜って言いながら、ずーっとあの当時のまんまお話しできましたよ。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Mika Kanai X Kenyu Horikuchi

—この機会が限られた以外で、好きなキャラはいますか？

堀内 僕はデクスですね。次にはあいうキャラがやりたいな。ジャミルじゃないとダメですね。

かない 私は森川(智之)、望コンビのフロスト兄弟ですね。「～だよね、兄さん」って、必ず兄さんって言うの。怪しすぎて目が離せないですよ(笑)。超好いんだけど……。

堀内 変だよな。

かない 双子なのに似てないし(笑)。

あなた自身が確かめて

—DVD・BDXを購入された方にメッセージをお願いします

かない DVDならゆっくり観られますよね。私も第1話から第39話までじっくり観てみようと思っています。難しいお話だったので、私自身も改めて解る部分があると思うんです。当時観ていた方も、その当時はよく観られなかった人も、じっくり観れば絶対はまると思います。どうぞよろしくお願いします。



堀内 僕自身も自分なりの「ガンダムX」を、もう一度楽しみたいと思っています。皆さんも解らないところは何回も観て、自分自身のガンダムXの世界を作ってください。

さっきのみかちゃんのお話じゃないけど、今録り直せば、もう少し違うニュアンスが出るのかなと思います。でも、あのとき演じたジャミルがもったいないので、8年前の堀内賢雄を見てもらいたいですね。涉もみかちゃんも、8年前のスタッフ・キャスト全員が一丸となった「ガンダムX」を、もう一度楽しんでもう一度見たいと思います。

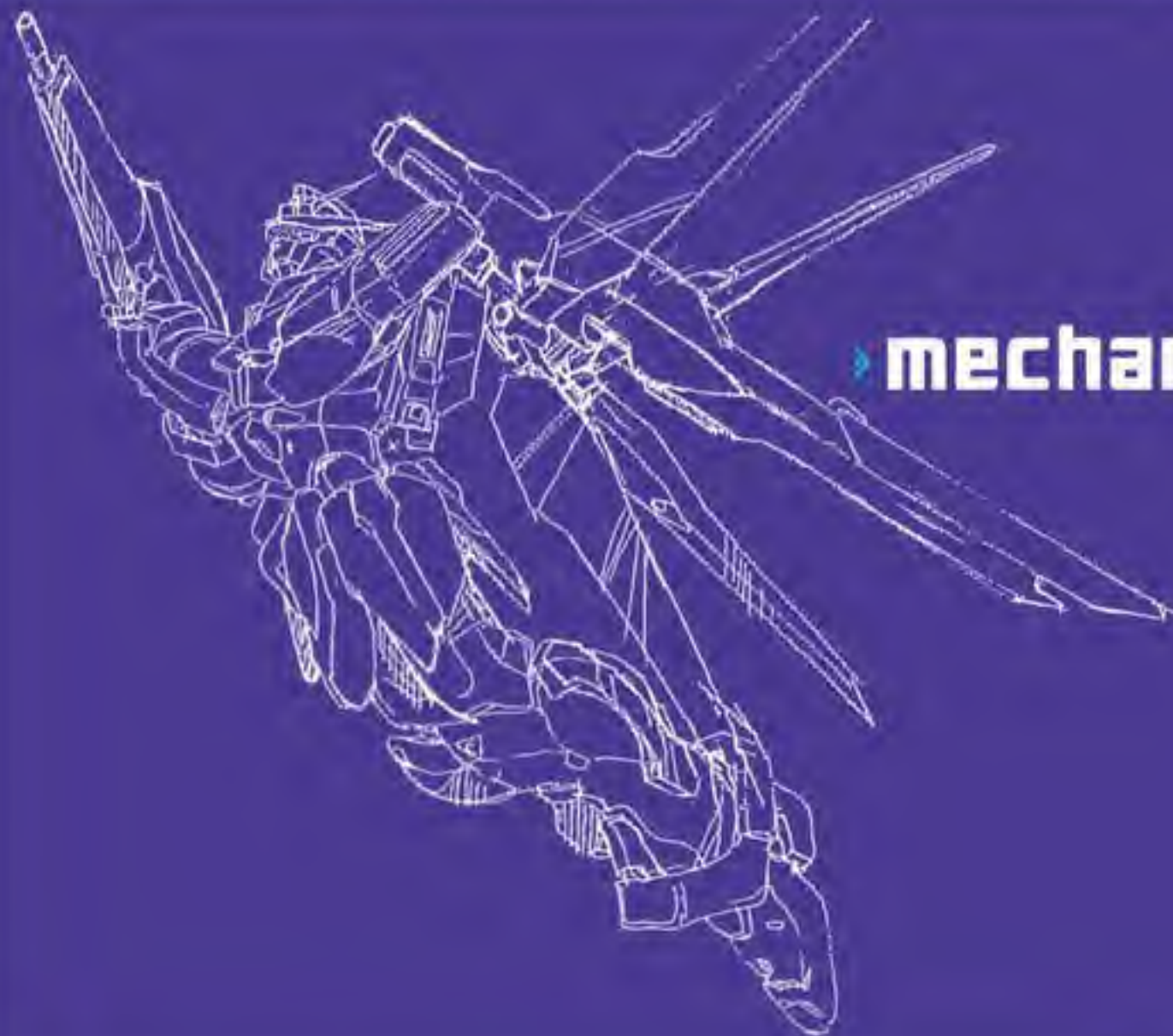
(2004年11月、ケンユウオフィスにて収録)

かないみか

3月16日、東京都生まれ。興プロダクション所属。主な出演作は「アイドル天使ようこそようこ」(田中ようこ)、「おジャ魔女どれみドッカ〜ン!」(バオちゃん)、「おはけのルーシー」(ルーシー)、「ギャラクシーエンジェル」(ヴァニラ・H・ゾーマック)、「きんぎょ注意報!」(わびこ)、「それいけ!アンパンマン」(メロンパンナ)、「はれときどき娘」(はれ娘)、「ヤダモン」(ヤダモン)、「ヤマトタケル」(オトタチバナ)ほか。

堀内賢雄

7月30日、静岡県生まれ。ケンユウオフィス代表。主な出演作は「機甲戦記ドラグナー」(ライト・ニューマン)、「機動戦士ガンダムZZ」(マッシュマ・ゼロ)、「天空戦記シュラト」(天王ヒュウガ)、「ハイスクール」(高瀬誠)、「美少女」(ふしぎの海のナディア)、「サンソク」(ウォーリー・オサガサ)、「ウォーリー」(Get Trade! アムダライバー) (シムカ)、「まぼろし」(虫虫ジョニー)ほか。



mechanics

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

《《《《

映像特典

》》》》

関

ガンダムX

▲全高。スレンダーなボディとは対照的な、肩部のサテライトシステムがその存在をアピールしている。

旧地球連邦軍が第7次宇宙戦争で投入した、ニュータイプ専用MSの一種。型式番号の「X」は、サテライトシステム搭載機を指す軍用記号である。月面の連邦施設から送信される強力なマイクロウェーブを蓄積し、一撃必殺のサテライトキャノンを見舞う。だが、サテライトキャノンは使用条件がシビアなため、実際の戦況では主に携帯武器を用いていた。(1話～)



▲少女が見た夢。それは、巨人が自分の前に立ちたかるといふものだった。だが、この夢は彼女が夢う存在を告げる予兆夢であった。



▲頭部。独特な形状で、ある種の「目」を模している。



▲足部の固定部。土踏まずのバーニアが、ホバーモードの機体駆動しているようだ。

▲決戦兵器ガンダムは、他のMSを圧倒する。



▲機首。サテライトキャノンとリフレクターが付いた状態である。

SPEC

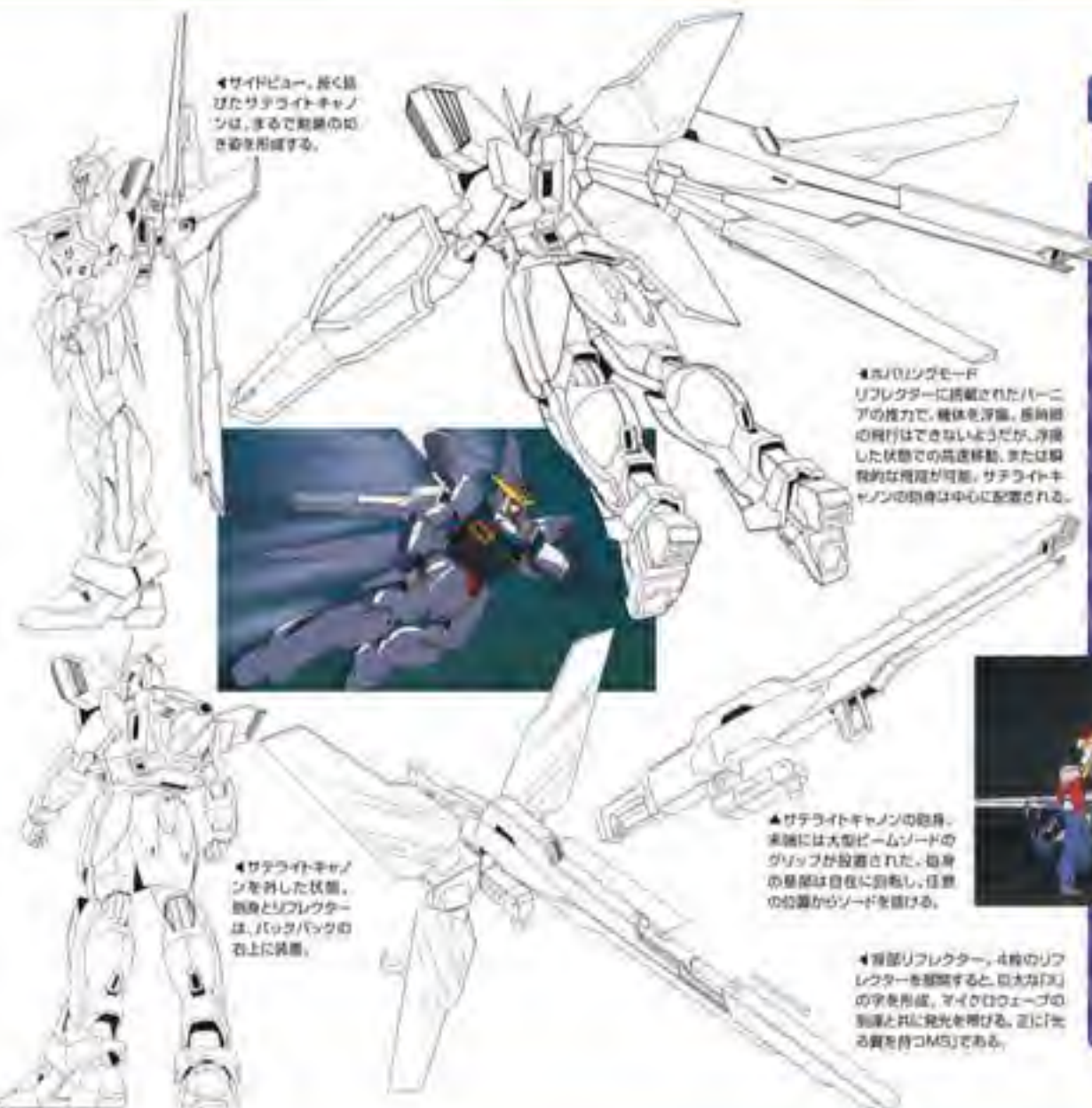
ガンダムエックス
 型式番号 GX-9900
 機体名 サテライトシステム搭載機
 全高 17.1m
 全幅 7.8m
 重量 10.5t
 武装 1. サテライトキャノン×1
 2. サテライトリフレクター×1
 3. サテライトキャノン×1
 4. サテライトリフレクター×1
 5. サテライトキャノン×1
 6. サテライトリフレクター×1
 7. サテライトキャノン×1
 8. サテライトリフレクター×1
 9. サテライトキャノン×1
 10. サテライトリフレクター×1

邂逅

旧の男アトムの依頼を土曜で受託し、ディファを連れて逃走したガロード。追撃に出た旧のMS部隊が迫る中、彼はディファの導きのまま車を走らせる。誘導の末に辿り着いた旧連邦のMS工場跡で、ガロードは新品同様の状態で放置されていたガンダムXと遭遇する。余談だが、戦時中にジャミルが無機物としてガンダムXの機体ナンバーは「GX-9900 NT-002」。ガロードが発見したGXは「GX-9900 NT-001」であった。



▲工場に置き残されていたガンダムX。15年の歳月は、機体中の決戦兵器すらも劣化の境目に達していたかのようであった。



▲サイドビュー。長く伸びたサテライトキャノンは、まるで腕の如き姿を形成する。

▲ホバーモード。リフレクターに搭載されたバーニアの推力で、機体を浮揚。展開時の飛行はできないようだが、浮揚した状態での高速移動、または機動的な機動が可能。サテライトキャノンの向きは自由に調整される。

▲サテライトキャノンの砲身。末端には大型ビームソードのグリップが設置された。砲身の基部は自由に回転し、任意の位置からソードを抜ける。

▲首部リフレクター。4枚のリフレクターを展開すると、巨大な「X」の字を形成。マイクロウェーブの照射と共に発光を始める。正に「X」の真の姿を現すMSである。

▲サテライトキャノンを伸ばした状態。砲身とリフレクターは、バックパックの右側に展開。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

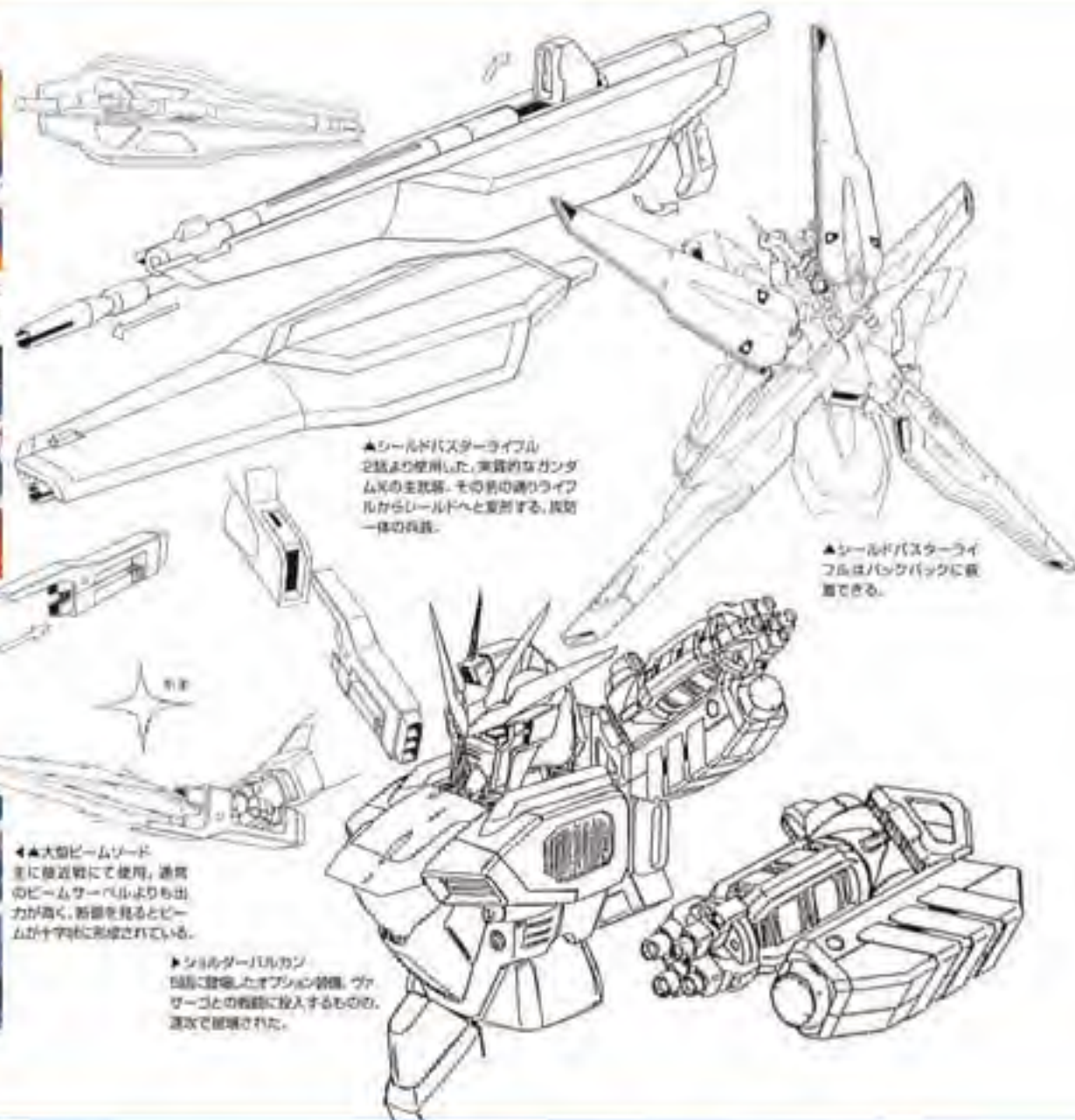
映像特典

▶▶▶

ガンダムX



▲▼ガンダムXのライフルは、戦況に応じて機体に収納される。ある時は銃に、そして機に。ある意味、前衛的な武器といえよう。

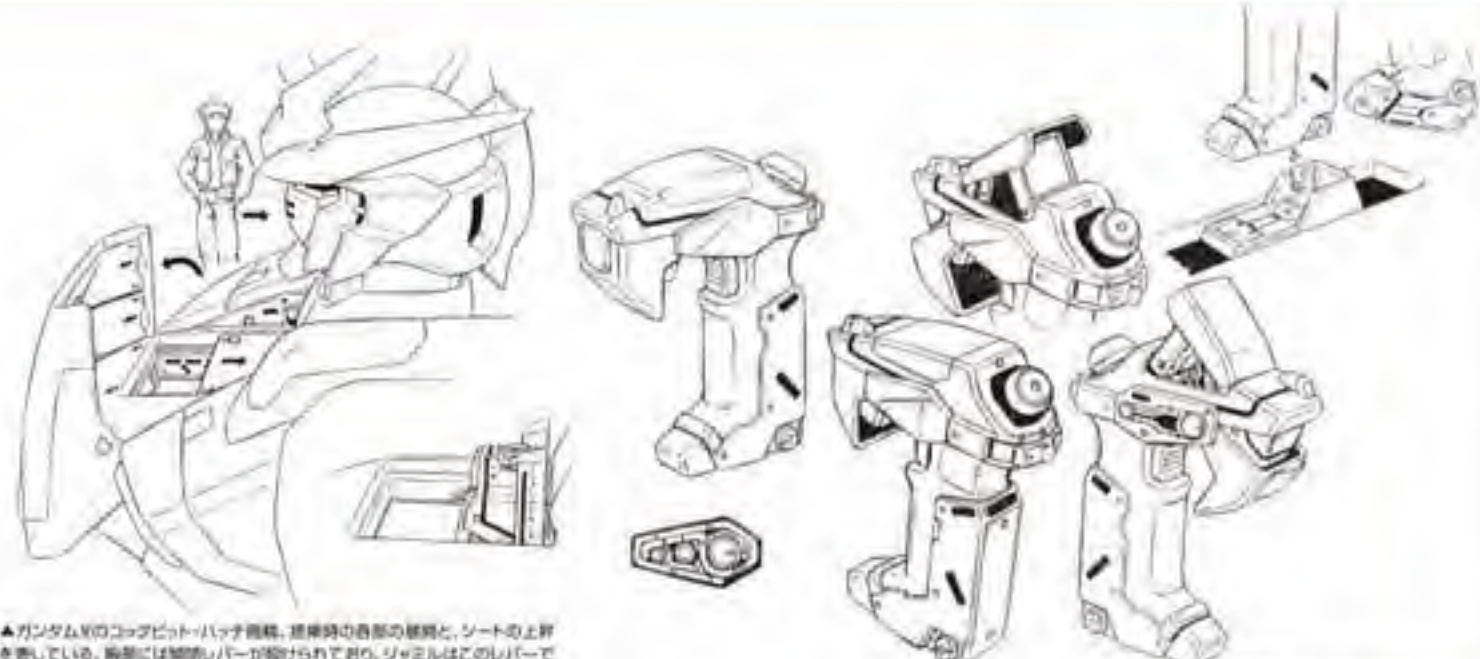


▲シールドバスターライフル
2話より使用した、実質的なガンダムXの主武器。その名の通りライフルからシールドへと変化する、両方一体の武器。

▲シールドバスターライフルはバックパックに収蔵できる。

◆◆大型ビームソード
主に接近戦にて使用。通常のビームサーベルよりも出力が高く、斬撃を見るとビームが十字型に形成されている。

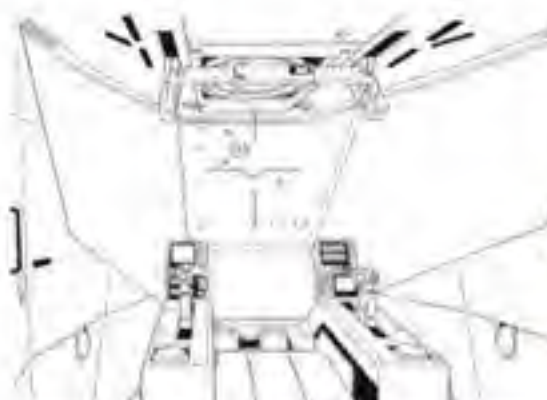
▶シールドバスターライフルは機体に収納したオープン機構。ガンダムXとの戦いに投入するものの、遠方で破壊された。



▲ガンダムXのコックピット・ハッチ機構。搭乗時の各部の稼働と、シートの上昇を示している。機体には開閉レバーが取り付けられており、ジャミルはこのレバーでハッチを開閉・ロックし、パイロットを保護させた。



▲コックピット内部。Gコンが縦向きのため、ガンダムX用の面積が狭小されている。スペースは意外と広く、二人くらいなら同時に乗り込める。



▲コックピット前面の面積。これもガンダムX専用のもので、他のガンダムとは一部ディテール等が異なっている。中心部はヘッドアップディスプレイ。

▲Gコントロールユニット
ガンダムX専用の、右側の操縦桿に相当するコントロールユニット。通常はコックピット内に収納されているが、これを機体から取り出し、これを機体から取り出すことができない(この機構を逆手に取り、ガロードはガンダムXの機体を利用して、本機とGコンを別体にするという巧みな作戦に出た)。サテライトシステムの起動にも使用される。[1話]



▲奪り込んだコックピット。フリーデンから奪ったGコンを、ガロードは得意気にコネクトする。「これで動いたら、オレ神様だわ!」

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Satellite Cannon

ガンダムX最大の武器、サテライトキャノン。月面から受信したマイクロウェーブを蓄積し、砲口から膨大な量のエネルギー波を発射する。MS部隊はおろか、コロニーすらも破壊する強大無比の兵器である。だが反面、マイクロウェーブの受信が不可能な状況では一転して「無用の長物」と化す。

▶サテライトシステム起動時、ヘッドアップディスプレイとモニターには、エネルギーゲージが表示される。



ガンダムXの持つ大型兵器・サテライトキャノン 発射プロセス

月のスーパーマイクロウェーブ受信施設が、ガンダムXからのアクセスを確認。フラッシュシステムによる機体位置が伝達され、ニュータイプ操縦者のみが権限を有する。発射を済ませた機体は、NTの操縦でなくてもアクセスが可能。

2. 送信施設が機体の位置を確認。ガイドレーザーを送信する。操縦者はモニターを操作し、受信に備える。

3. ガンダムXがレーザーを受信。砲身とリフレクターが展開し、発射角度の調整に入る。

4. 施設からマイクロウェーブが照射。リフレクターに蓄積される。

5. エネルギー充填を完了し、サテライトキャノンを発射。余熱だが、ガイドレーザーの照準セットからマイクロウェーブ照射までの所要時間は、4.03秒である。

▶マイクロウェーブ到着! エネルギー充填を終えたガンダムXは、真を射してサテライトキャノンを発射。一瞬のうちに砲を破壊する。



▲「あなたに、カネー」。戦地を飛ぶべく、ディファは自らの能力をもって、戦場ともいえるサテライトシステムへのアクセスを試みた。



▲戦後15年、なおも残存する旧連邦軍の月面施設が、機体位置を受信。マイクロウェーブの光線が、宇宙に地上へと無い輝く。

傀
Bit MS

ビットモビルスーツとは、フラッシュシステムを搭載したMS（主にガンダムタイプ）の遠隔操作によって作動する、無人のMSである。12種のビットMSを随伴させたフォーメーション攻撃によって、パイロット一人だけで、部隊に匹敵する戦力を発揮。なお、システムの起動にはニュータイプ能力が必要とされるため、普通のパイロットには操作できない。



SPEC

GXビット

身長 17.1m
全長 2.5m
武装 W サテライトキャノン、
シャールドバスターライフル、
大数ビームソー、ブリストルロケット



▶新機軸が搭載したGXビットが、リアルな力によって同調する。真実のジャミル達にとって、ビットMSは頼もしい存在となった。

▶B1バースベート。新機軸と全く同じ外観を持ち、本機の特徴を継承する(25話)。

▶2機性の機ともいえる。ビットMSの機体、GX、GW、GTの三種ともに同一の形状である。

▶GW MEビット。月面のマイクロウェーブ受信施設を襲撃(37話)。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

ガンダムXディバイダー

▶ デバイサー周辺の
経路によって、電圧
が変動したりノイズ

▲ バッテリーボックス
当分型—は印刷済み

キットによるガンダムが強化案の秘品。ストックしていた「スゲエいらいっ!」の頃から、冬場限定と限定式シールドのフレーム。そして大口徑スラスターを用いて作られた、盾、武器、そして推進系ユニットの三役を兼ね、賢者様らしい兵器である。

▲ハイパーバズーカ
水中航行の機体を整える
が改良した大型火
の弾頭を發射する。

●改修後のガンダムXは、時評ジャーナルが評価することになったが、ガロードがガンダムDXに乗り替えて以降は、完全にジャーナルの意向順に

▲ハロニカは発射！ 月の出ていない時でも、広範囲の敵を掃射で
 撃つのが得意な機體。機によっては防衛だったであろう。

▲地上とは異手が違う、海の武闘家団オムツとの戦い。新兵衛・ハイパーバズーカを携え、海中深く突き進む。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

双

[ガンダムDX]

▼全身術、頭部に加えて、肩中の関節部までもシルエツトが「X」の字を刻く。

新地球連邦軍が製造した、最新鋭のガンダム。戦時中にジャミルが搭乗していたガンダムXの残骸を秘密裡に回収し、それをベースに改竄したものの、アムザットに囚われたティファ達の救出に果してガロードが奪取、そのまま愛機とした。起動には専用のGコントローラーが必要だが、本来のベースがジャミル機のため、ガンダムXの物がそのまま使用可能である。サテライトシステムMK-IIを搭載。(22話～)

▼ガロード機長の出現、目撃するものは何もない。後方に見えるのは、フリーデンIIである。



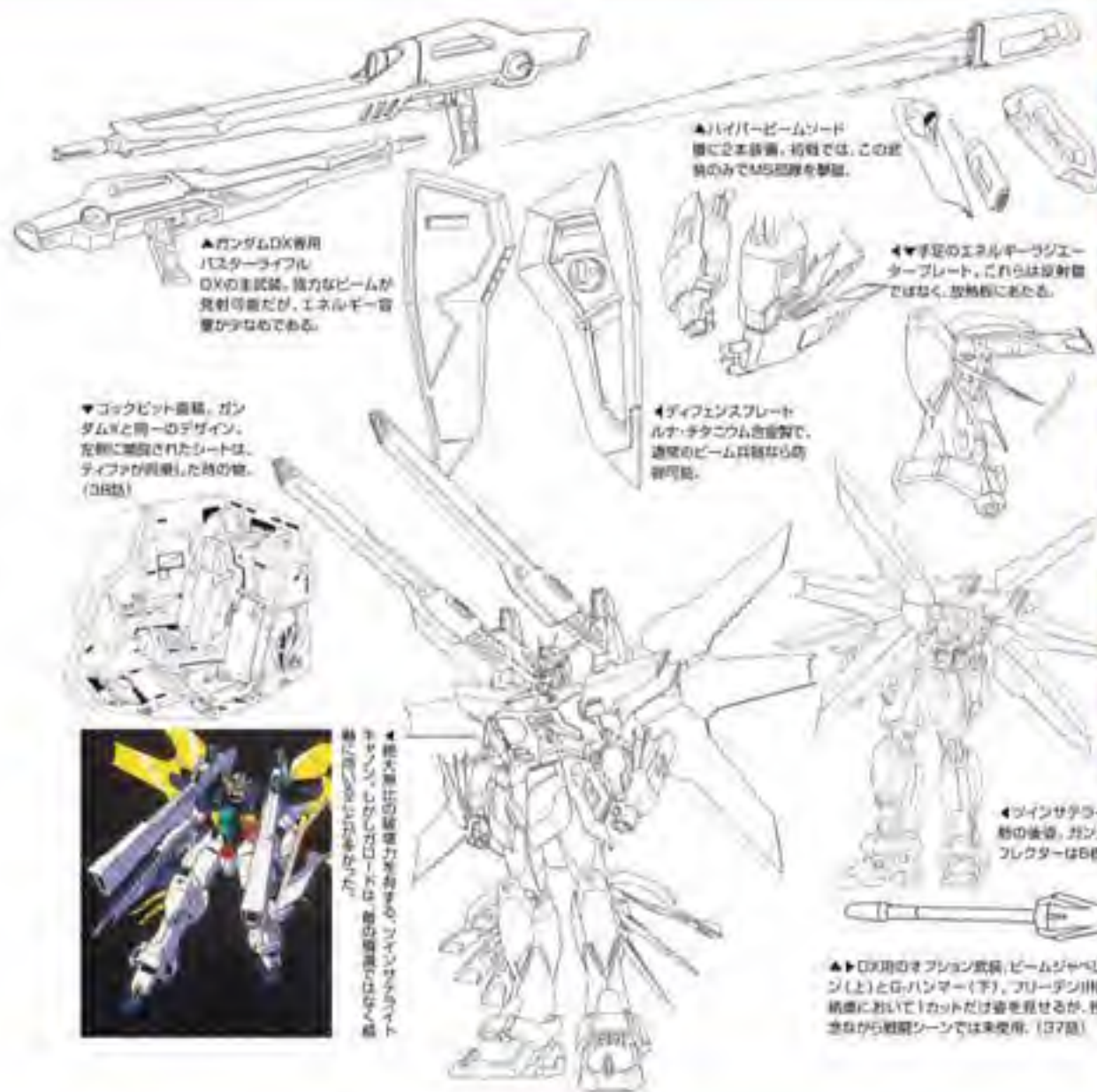
SPEC

ガンダムダブルエックス
型式番号 GXM-0001-DX
機体色 サテライトシステム搭載モビルスーツ
全高 17.2m
全幅 12.5m
重量 70.0t
武装 ツインサテライトキャノン(2)、DX専用バスターライフル(1)、ハイパービームソード、プレストランチャー2、ヘッドロラン2、ディフェンスプレート(1)、ハイロケット ガード・ラン



▲頭部ディテール、スラスターが2基、確認される。

▼ガンダムDXの頭部、機体色が「X」の字を形成するという、ユニークな造形。



▲ガンダムDX専用バスターライフル。DXの主武装。強力なビームが発射可能だが、エネルギー消費量がデカい。

▲ハイパービームソード。機体全長を越える。初戦では、この武器のみでMS部隊を撃退。

▲手足のエネルギーリジェネレータープレート。これらは反射壁ではなく、放熱板にあたる。

▲ディフェンスプレート。ルナ・チタニウム合金製で、通常のビーム兵器なら防御可能。

▲ツインサテライトキャノン発射時の様子。ガンダムXに比して、リフレクターは6枚に増加している。

▲DX用のオプション武装。ビームジャベリン(上)とロハンマー(下)。フリーデンII機体において1カットだけ姿を見せるが、機体ながら戦闘シーンでは未使用。(37話)

野望

世界征服を企む、新連邦政府。野望の達成には、敵のままだに動くニュータイプ兵士と、象徴として力を示すガンダムが必要不可欠だ。かくして製造されたガンダムDXだが、その開発には、地球滅亡の鉄爪を引いたジャミルのガンダムXが利用されていた。世界を崩壊に導いたMSは、度内にも新たな時代を築く尖兵として、復活を果たすのだった。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

大騎

SPEC

Gファルコン

型式番号：不明
 開発元：モビルスーツ開発局（タイプ：機体）
 全長：18.8m（ガンダムDX搭載時）25.6m
 全幅：8.1m（ガンダムDX搭載時）13.9m
 重量：約100t（ガンダムDX搭載時）
 武装：高熱ビーム砲×2、バズーカ×2、
 高熱ビームミサイル×20
 バイロイド・キバークロス

「Gファルコン」

第7次宇宙戦争で旧地球連邦軍が開発した戦闘機を、反革命軍組織サテリコンが運用していた。本来はガンダム支援用に設計された機体であり、ガンダムDXを搭載し、高速移動が可能。また、エアマスターと合体させることで航続力が向上し、レオバルドと組み合わせれば飛行能力を与えることができる。（32話～）

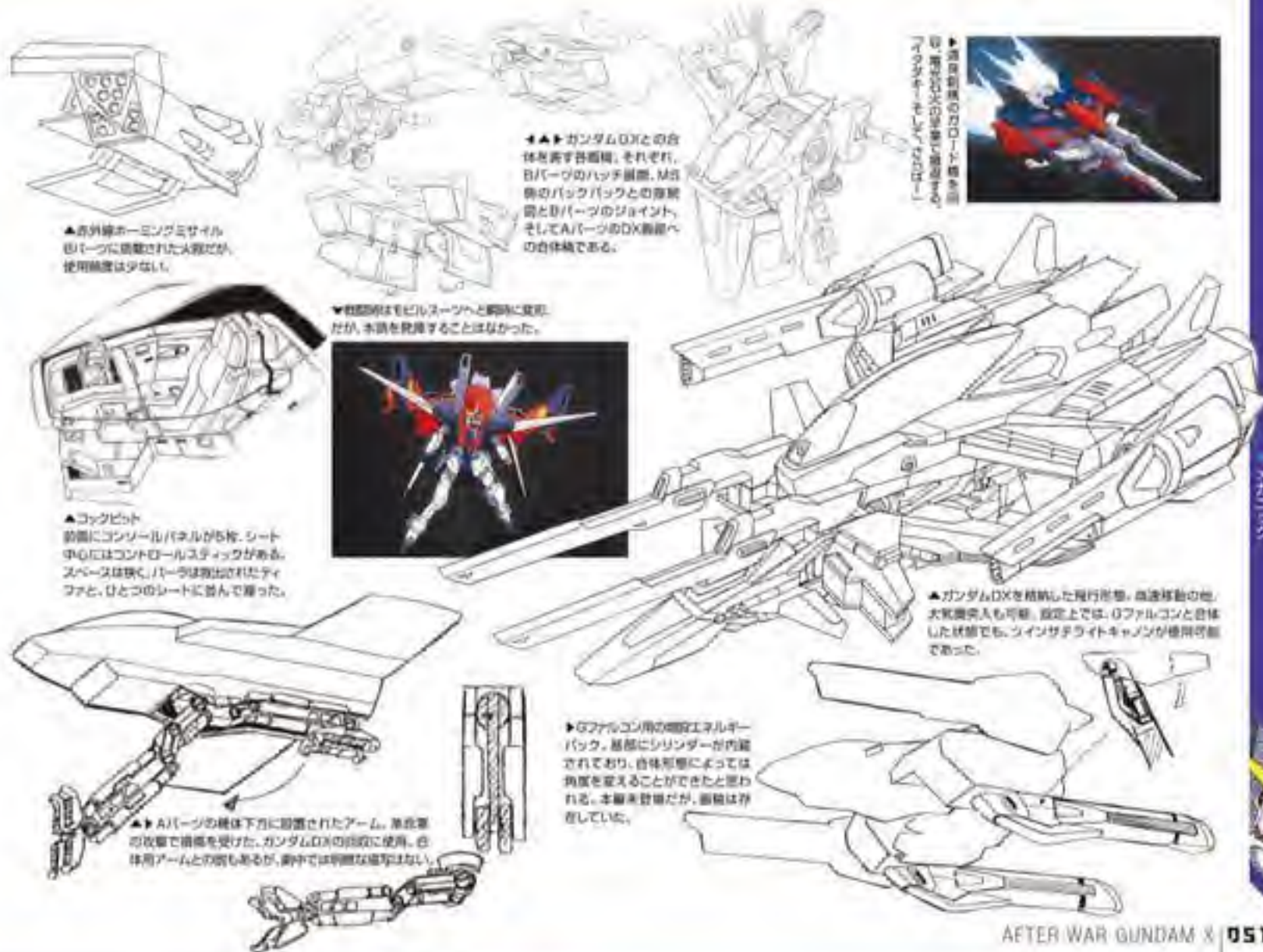


▲サテリコンに属した機体は、スクラップ同然で宇宙を漂っていたものを改修したものである。

▶Bパーツは、機体の内部にガンダムとの合体スペースが存在。ビーム砲やミサイルといった武器類がこちら側に集中している点から、ガンダムの武装強化にも機能が充てられているようだ。

▶機体は前後に分割し、それぞれを「Aパーツ」（前方の小の機体）、「Bパーツ」（後部のブロック）と呼称する。

▶Aパーツは、機体はここに5に設けられている。機体後部にはバズーカが搭載される。



▲高熱ビームミサイルは、機体に搭載された武器だが、使用頻度は少ない。

▼機体はモビルスーツへと変形可能だが、本誌を執筆することはなかった。

▲コックピット
 前面にコンソールパネルが5枚、シート中心にはコントロールスティックがある。スペースは狭く、パイロットは狭い空間で過ごすことになる。

▶Aパーツの機体下方に設置されたアーム。単独での攻撃で運用を受けた。ガンダムDXの目的に使用。各機体アームと対応するが、機体では明確な描写はない。

▶Gファルコン用の高エネルギーバック。基部にシリンダーが内蔵されており、合体形態によって角度を変えられることができたと思われる。本誌を執筆だが、詳細は存在しない。

▲ガンダムDXを格納した飛行形態。高速移動の際、大気圏突入も可能。設定上では、Gファルコンと合体した状態でも、ツインサテライトキャノンが使用可能であった。

▲機体はモビルスーツへと変形可能だが、本誌を執筆することはなかった。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

翔

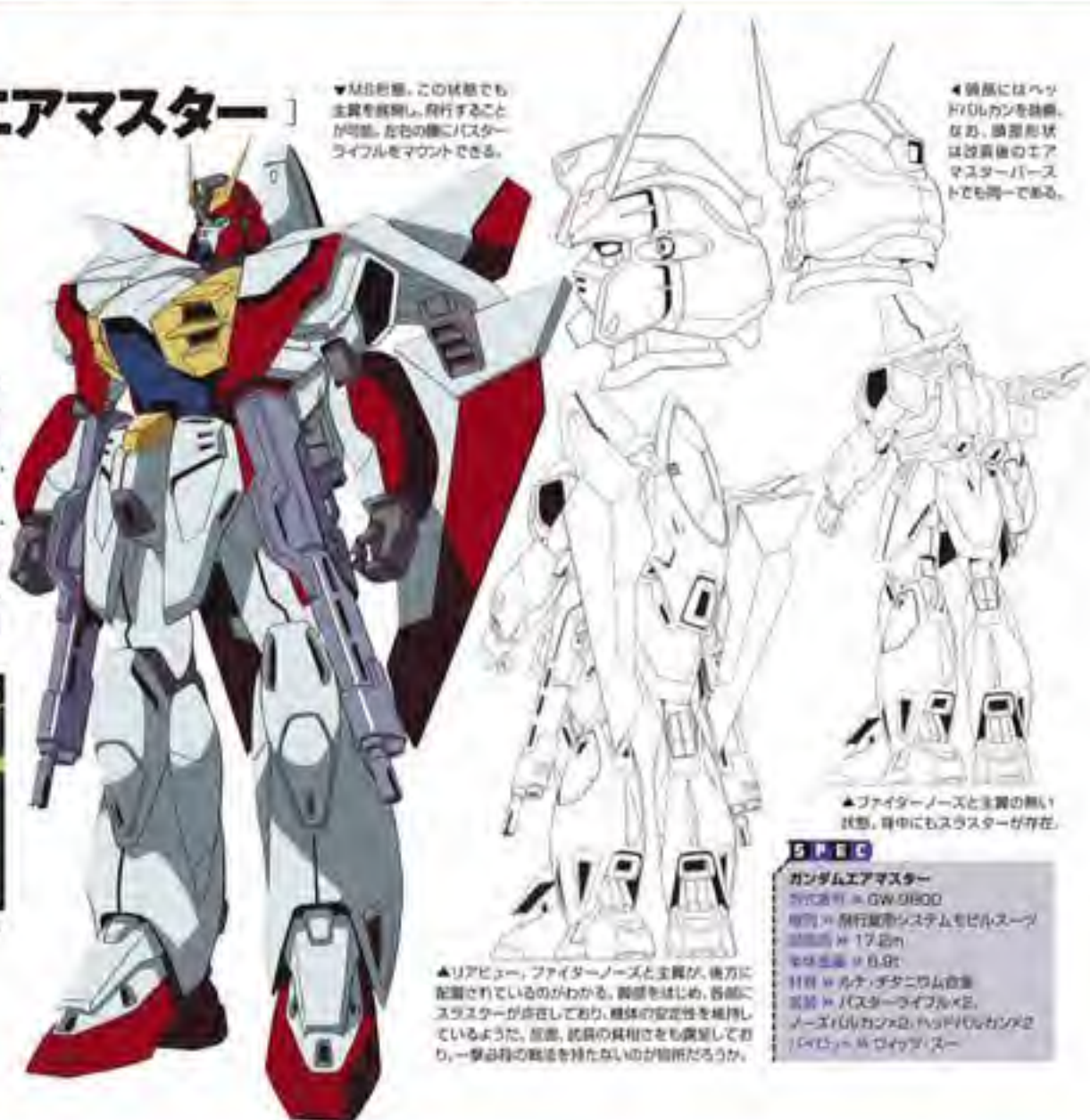
ガンダムエアマスター

▼MS形態。この状態でも主翼を展開し、飛行することが可能。左側の機体にバスターライフルをマウントできる。

旧連邦軍が第7次宇宙戦争時に開発した、ガンダムシリーズの一種。型式番号内の軍用記号「W」はトランスシステムの搭載を表し、戦闘機モードへと変形する。飛行能力を持つ機体は現存数が少なく、対バルチャー戦では優位を占めていた。ウィップの機体は、かつて彼が身を寄せていたバルチャーのリーダーより、形見として譲渡された物。(1話～)



▲持ち前の機動力で、敵のビーム攻撃も簡単に回避する。



▲機体にはヘッドリミコンを装備。なお、頭部形状は改造後のエアマスターバーストでも同一である。

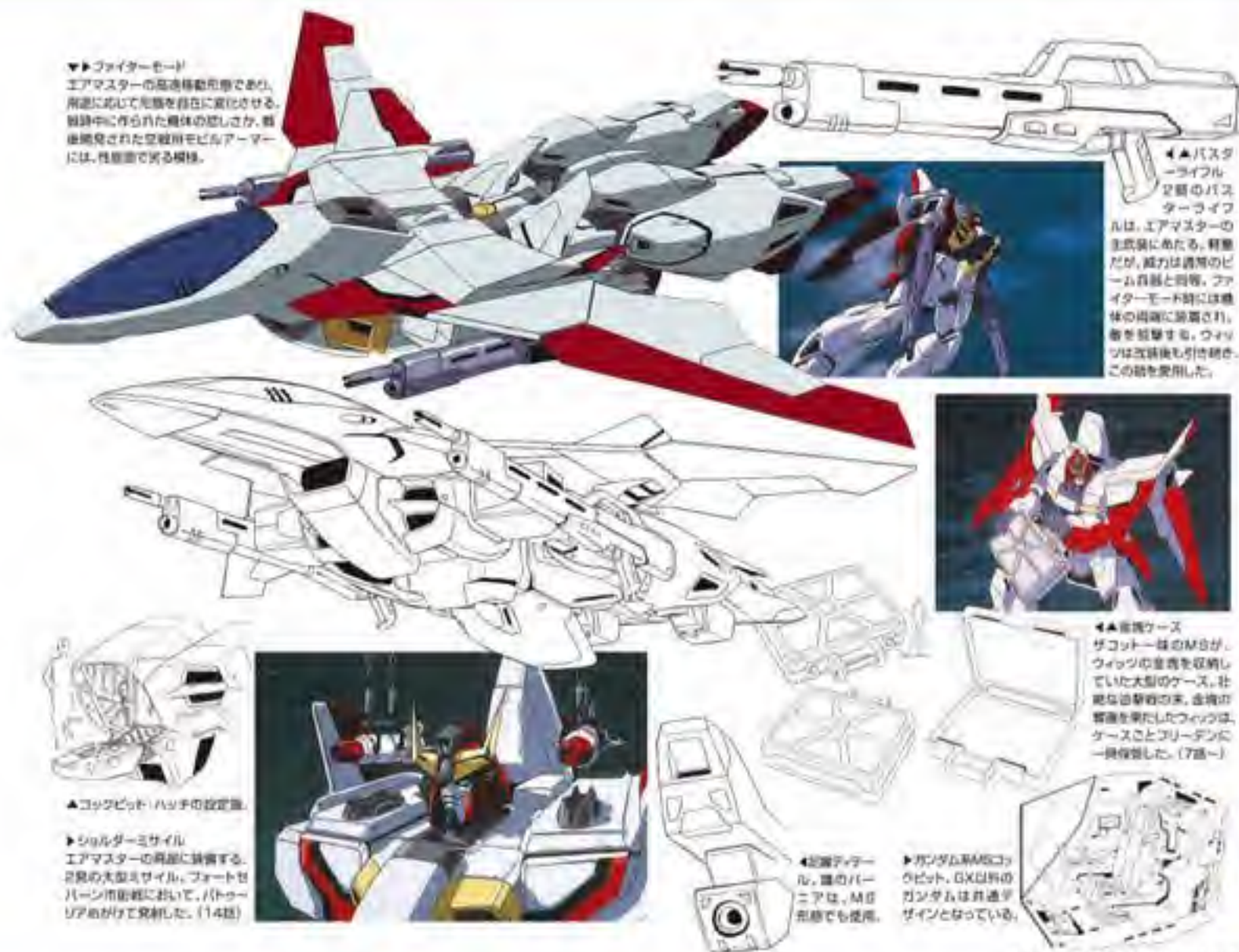
▲ファイターノーズと主翼の無い状態。背中にもスラスターが存在。

SPEC

ガンダムエアマスター
 型式番号 GW-9800
 機高 × 飛行速度システムをビルドアップ
 全長 17.2m
 全幅 6.8m
 材料 × 鋼鉄・チタニウム合金
 武装 × バスターライフル×2、ノーズバズーカ×2、ヘッドバズーカ×2、バズーカ×2、ウィップ・スー

▲リアビュー。ファイターノーズと主翼が、後方に配置されているのがわかる。頭部をはじめ、各部にスラスターが存在しており、機体の安定性を維持しているようだ。反面、武装の貧弱さをも露呈しており、一歩足踏の戦況を持たないのが惜しいところだ。

▼ファイターモード。エアマスターの高速移動形態であり、用途に応じて形態を自在に変化させる。機体中に存在した機体の認識は、戦後開発された空戦用モデルアーマーには、性能面で劣る模様。



▲バスターライフル。空戦用のバスターライフルは、エアマスターの主武器にあたる。射撃力は通常のビームライフルと同等。ファイターモード時には機体の両側に搭載され、敵を攻撃する。ウィップは改造後も引き続きこの銃を使用した。

▲機体ケース。ザコット様の設計が、ウィップの意図を反映していた大型のケース。社説は最終的な、金塊の製造を遂げたウィップは、ケースごとフリーデンに一併破壊した。(7話～)

▲コックピット・ハッチの設置。

▶シールドミサイル。エアマスターの両側に装備する。開発の大型ミサイル。フォートセバーン市街戦において、バトラーリアめがけて発射した。(14話)

▲改造ディテール。機体のバーニアは、MS形態でも使用。

▶ガンダムAMSコックピット。GX以外のガンダムは共通デザインとなっている。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

爆

ガンダムエアマスターバースト

▶MS本機もスカートや
脚のスラスターが改造
されている。

新造軍の新型機ガディールとの交戦でダメージを受けたエアマスターを、エスタルド軍の資材と施設を用いてキットが修復。チューンナップしたMS。大型化したブースターにより、最新鋭機を凌駕する推進力を発揮。5基のビームキャノンを搭載し、火力面でも大幅に強化された。改造に伴い、機体カラーが青から黄に改められる。(26話～)



▲両翼を失った天空の覇者。もはや、空中戦ではウィングの敵となるものは存在しない。

SPEC

ガンダムエアマスターバースト
 機体番号 BW-9600-B
 機体色 黄行軍用システムをビルド
 機体高 17.3m
 本体重量 7.2t
 材質 ルナ・チタニウム合金
 武装 バスターライフルx2、ノーズビームキャノンx2、ブースタービームキャノンx4、ヘッドバルカンx2
 (バリエーション) ウィングスー

▶大型化した機体と主翼が、旧エアマスターとの最大の違い点である。リアビューは、機首の無い状態を模写。

▶機体前後でも機動力はバリエーション。大空の覇者も敵わない。



▲大幅に強化されたファイターモード。その速度と火力は、他の追随を許さないであろう。



▲ファイターモード
 主に、機体と主翼の形状が変更されている。ビームキャノンの増設によって、これまでの弱点だった火力の増強を改善。主翼に追加されたブースターの推進力も、決して新型モデルアーマーには遅れをとらない。



▼03フォルコンとの色体相違。ファイターモードと03フォルコンのパーツを連結することで、長距離航行を実現する。本機では、36基にモニター上の合体図でのみ登場。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

装衣

ガンダムレオパルド

旧地球連邦軍開発による、ガンダムシリーズに属する。型式番号に含まれる「T」は重武装タイプの機体記号であり、全身に様々な種類の兵器・弾薬が搭載されている。戦時には宇宙空間でも運用されたが、基本的には陸戦兵器であり、海中などの戦時には機体の改造を要する。なお、ロアビは「本命の機体」との噂に勝利し、この機体を手に入れた。(1話～)



▲オプション装備が数多く製作されたレオパルド。14話では、左足のセバレットミサイルポッドによって火力を強化。



▼フットボトム。全長、火線の機である。右足にはビームナイフを収納した。

▶レオパルドの超攻撃。攻撃を受けると、巨大MSガブルを叩き潰さんと、駆逐艦から全弾を発射。船のみならず、自身の機体も破損していた。



▲頭部にはヘッドキャノン2門を装備。

▶機体。ガトリング砲が圧巻。ちなみにビームナイフは、劇中では使用されていない。

SPBC

ガンダムレオパルド

型式番号：GT-0600

機体高：最大機体高型セバレット

機体長：18.0m

機体重量：18.5t

機体カラー：ガンダムカラー

武装：インナーアームガトリング×2、ヘッドキャノン×2、グレネードランチャー×2、プレストガトリング×2、ホーネットミサイル×2、シールドミサイル×1、ヘッドキャノン×2、ビームナイフ×1、バリエーション：ロアビ・ロア



▼全身の武装を開発したレオパルド。左側のインナーアームガトリングはレオパルド最大の重兵器であり、機体を一瞬のうちに撃破する。

▲スノー・ダッシャー。地上戦用のオプション装備。帯り上でのローラー走行が可能とする。(11話～)

▼レオパルドのゴック・バック。

▼プレストガトリング。左右の脚、合計2門が搭載された。脚部ミサイルと併に、改修後も継続して使用。

▶定食のディテール。装備されたローラーによって、地上での高速移動を可能。MSとは異なる高機動力で滑走し、船を追い回す。

▶S-1装備。レオパルドに機体能力を持たせるため、メカマン達が製作。質量センサーと熱センサーを搭載した。巨大なセンサーを両側に搭載。左側の重兵器も、ガトリング砲から水中用ランチャーに換装された。(17話～)

▲バックバックとガトリング砲の搭載。使用時には両者を完全に分離。ガトリング砲はバックバックと接続されている。



▲インナーアームガトリングを構えるレオパルド。その攻撃の前に、耳すも無く破壊されたMSは数知れずであろう。



▲船の爆撃も、ローラーダッシャーで簡単に破壊。究極の兵器とは異なり、フットワークは予想外に軽い。



▲陸上以外では満足に戦えなかったストレスを克服するために、次々と水中用パーツを追加してゆく。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

壊

「ガンダムレオパルドデストロイ」

巨大MSガフルとの戦いで損壊したレオパルドを、キッドが修理を兼ねて改造を施した。失われたインターアームガトリングに代わり、両腕にツインビームランダーを装備。肩の火器も、より強力なものに変更された。改装に際して、ボディカラーを緑から赤へとリペイント。(30話～)



▲再塗装を施したレオパルド。赤いボディは情熱の証。フリーデンの甲冑で、群がる敵を一掃する。



▲火器類の変更に伴い、後部も大きく変化した。肩中のツインビームランダーが、旧機体との最大の相違点である。

SPEC

ガンダムレオパルドデストロイ

機体番号 9789000-D

機体 重火器搭載型モビルスーツ

全高 16.8m

全幅 8.0m

MS-06M2「アサルト」改

武装 ツインビームランダー×2、リッドビーム砲×2

11連装ミサイルポッド×1、フレストガトリング×2、ホーネットミサイル×2

ヘッドビーム砲×2、ビームキャノン×2、ビームナイフ×1、シールドランチャー×4

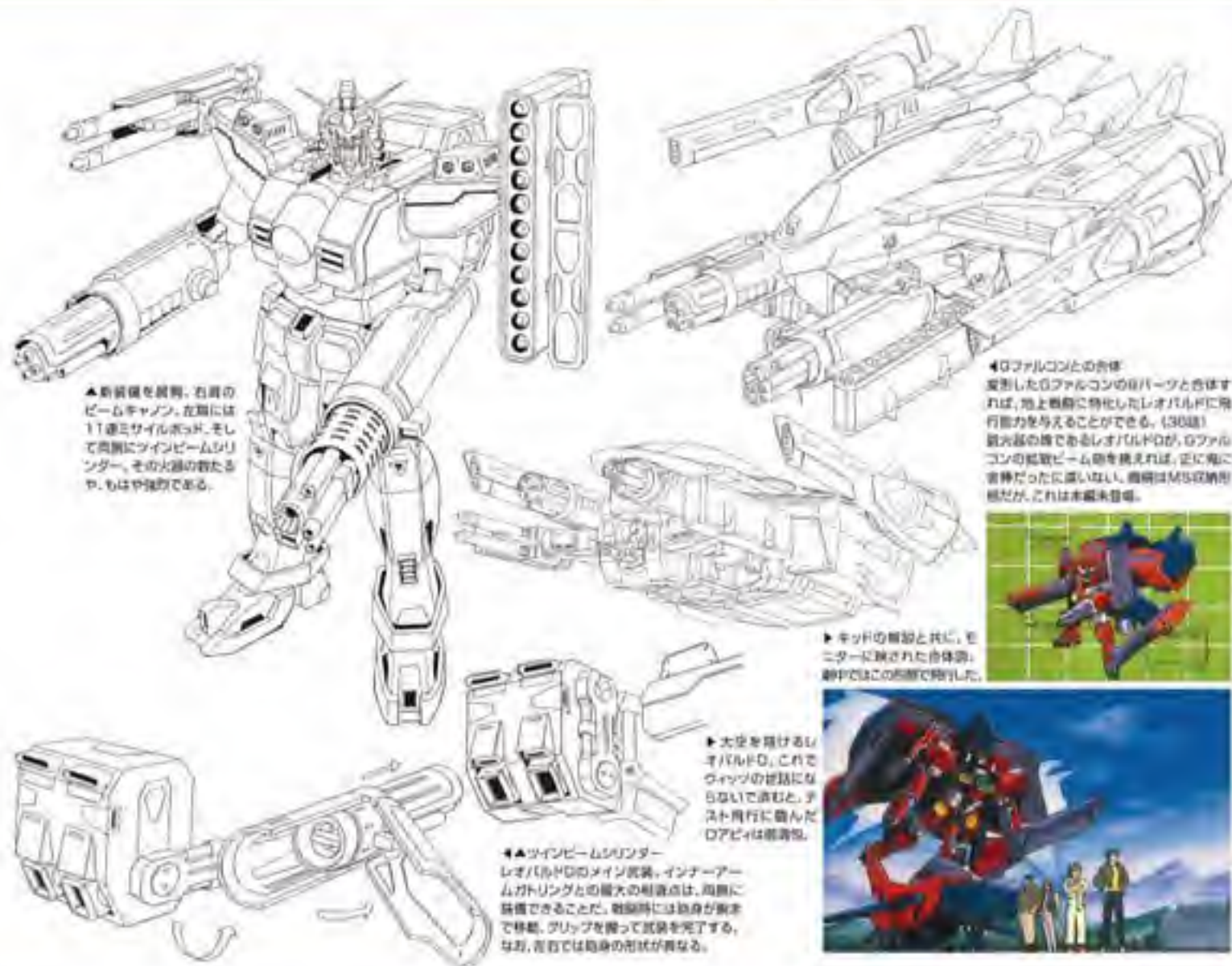
パイロット ロアビー・ロイ

▲頭部のヘッドキャノンがビーム砲に代替された。

▼群がる敵機に一斉掃射。「アストロイ」の名のとおり、窮人だ格好は新機軸だ。



▲後部の大半を一新した、新生レオパルドの雄姿。火力が断片的に増強されたほか、装甲にも改良が施されたようだ。右足のビームナイフも健在。



▲新装備を開発。右肩のビームキャノン。左肩には11連装ミサイルポッド。そして両腕にツインビームランダー。その火器の数たるや、もはや強烈である。

▲ロファルコンとの合体。変形したロファルコンのパーツと合体すれば、地上戦用に特化したレオパルドに飛行能力を与えることができる。(38話) 最大級の機であるレオパルドが、ロファルコンの拡張ビーム砲を操れば、正に鬼に形勢だったに違いない。機体はMS収納形態だが、これは未発表機。



▶キッドの機体と共に、モニターに映された合体機。機体はこの状態で飛行した。



▶大空を飛けるレオパルド。これでウィップの世話にならないで済むと、テスト飛行に参ったロアビーは朗喜。

▲▲ツインビームランダーレオパルドのメイン武装。インターアームガトリングとの最大の相違点は、両側に装備できることだ。戦闘時には両手が両手で移動。グリップを握って武器を完了する。なお、右足では両足の形状が異なる。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

異

「ガンダムヴァサーゴ」

戦後、政府再建委員会の手によって開発された新型MSで、搭乗者はシャギア。型式番号の「NRX」は、委員会（後の新地球連邦軍）が開発した機体を意味している。凶獣を思わせる風貌が特徴で、腹部に搭載された高出力のメガゾニック砲は、一瞬のうちに敵を消滅させるほどの火力を誇る。伸縮自在の腕部は、先進のストライククローで特異態に対応する。（3話～）



▲シャギアの搭乗「凶獣な風貌」、その外観のみならず、機体性能や戦法まで凶獣そのものである。

▶他のガンダムと比べると、落ち着いたスタイルを持つ、クローからはビームを発射。



▲頭部デザイン。顔が悪魔的なイメージを醸成している。

▲腹部のディテール。4つのスラスターが機動力を上げる。

SPEC

ガンダムヴァサーゴ
型式番号 NRX-0013
機体色 黒・赤・黄・白
全高 17.7m
全幅 11.1m
重量 44.1t
武装 メガゾニック砲（1・ビームサーベル×2）
ストライククロー×2、クロービーム砲×2
ヘッドバルカン×2
バリエーション シャギア・アフロスト

▲リアビュー。巨大な頭部には、バーニアが着く基盤が設けられた。



▲肩中のウイングは、飛行とメガゾニック砲発射の時に大きく展開される。

▲▼腹部メガゾニック砲の本体。砲口は筒状になっている。ビームを拡張して撃つことも可能。



▶メガゾニック砲発射時の衝撃を緩和するため、砲口はストライククローをアンカーとして無害に打ち付けられる。



▶2組のランチャーは、連射した状態でも使用可能。カトック射出に向かおうとした味方機を、一撃で破壊した。

▼コックピット・ハッチは上方に展開。



▲ストライクランチャー。ヴァサーゴ専用の3連式のビームガン。左右で2挺を装備する。ストライククローを展開した状態で迎撃する際は、まじしく牙をむいた状態である。（2話）



▲ストライククローによる中距離攻撃を得意とする本機だが、サーベルによる接近戦も精進に行なっている。



▲近距離のフリーデン襲撃の時、新型MSの投入と共に、アフロスト兄弟のMSにも新しい表情が与えられる。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

怪

「ガンダムヴァサーゴチェストブレイク」

▶ 頭部は、大きな変化はないが、顔面とアンテナのデザインが、旧ヴァサーゴと異なる。

新地球連邦軍が、ガンダムヴァサーゴを改良したMS。メガゾニック砲が三基に増設され、その威力は大幅に増加。武装と共に格闘性能も向上し、重装甲の革命軍MSクラウドや、奪取不果だったO.D.M.Eピットを容易く撃破した。サテライトランチャー使用時は、背部のウイングにマイクロウェーブが充填可能である。(34話～)



▲そのパワーはガンダムRXとも互角の戦闘を見せる。

SPEC

ガンダムヴァサーゴチェストブレイク

機体番号：NRX-0013-CB

機体：重火力型ガンダムスーツ

機体高：17.8m

全長：28.3m

機体色：不明

武装：メガゾニック砲×1、ビームサーベル×1

ストライククロー×2、リフレクター×2

パイロット：ジャギア・フロスト

▶ 来るべき宇宙革命軍との全面戦争に備えて、改修されたと思われる。その姿はまるでジャギアの意図を、具現化したかのようである。ストライククローは変化なし。



▶ トリプルメガゾニック砲のうち、面のメガゾニック砲は、機体のマイナーチェンジと共に、機体も改修されたようだ。砲口は両側に二基増設。



▲従来のディテール、以前のヴァサーゴとは完全に異なる。

▶ この機体は、旧地球連邦軍の技術で改修されたと思われる。その姿はまるでジャギアの意図を、具現化したかのようである。ストライククローは変化なし。

▶ 改修を重ねた背部ウイングは3枚。リフレクターとしても機能。



▲機体は改修されても、アジヲダロンとの連携はなお健在。野望を語りつづけるのは、たとえ上官でも熱意を失わない戦士だ。



▶ この機体は、旧地球連邦軍の技術で改修されたと思われる。その姿はまるでジャギアの意図を、具現化したかのようである。ストライククローは変化なし。



▲サテライトランチャー展開。宇宙を舞台に、世界を滅ぼしても承りおる意思を語りつづける。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

影

ガンダムアシュタロン

政府再建委員会が製造した、オルバ専用の量MS。トランスシステムの採用で、モビルアーマーへの変形機能を搭載している。バックパックに装備された鉄の翼・アトミックシザーズによる接近戦闘を得意とし、数多の敵機をその鉄の翼食した。ヴァサーゴとの連携プレイによって、部名を轟かせている。(3話～)



▲アシュタロン機体。アトミックシザーズの次の機体は鉄の翼。オルバの機体は、数多の敵機をその鉄の翼食した。

SPEC

ガンダムアシュタロン
機体番号：NRX-0015
機体：モビルアーマー-変形システムモビルスーツ
機体高：19.5m
全長：10.2m
機体重量：10.2t
武装：アトミックシザーズ、アトミックシザーズ・ビーム砲、ビームサーベル×1、ノーズビーム砲×4
パイロット：オルバ・バロース



▲機体デザインはハーミットクラブも関与している。

▲フロントビュー。モビルアーマー形態の本体に該当する。バックパックが特徴。

▲リアビュー。モビルアーマーの機体の格闘状態が判る。

▲足裏ディテール。機体部分に2基のスラスターを備える。



▲ゴックビット・ハッチはヴァサーゴ同様上方に開く。

▲モビルアーマー形態およびアトミックシザーズの展開時、翼部は折り畳むように変形している。

▲22話に登場のブラスター。オルバの機体エスパランサの攻撃に使用された。

▲ビームスピア アシュタロン機体に見られる新機体。クロスボウ状態ではビームを発射し、縮状に変形させて敵に突きつけることができる。(2話)

▲敵艦フリーデンに侵入。奥行きを測るため、オルバの手で整備を行なった。

▲アトミックシザーズの中心にビーム砲が内蔵。鋭い鉄の翼を突き出す。アシュタロンのメイン武器であり、MA形態でも使用。

▲最新鋭機ガンダム00の攻撃を待機しながら、ブラスターを付けたままでも、アトミックシザーズは使用可能。

▲機体のビームスピアを構えるアシュタロン。接近戦メインの機体だが、この武器を用いれば中距離の敵も撃破できる。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

握

「ガンダムアシュタロンハーミットクラブ」

ガンダムアシュタロンが、新地球連邦軍の手により改造された機体。胸部とバックパックが完全に別物となった。アトミックシザーズは大型化と共に握力も向上。最新鋭の革命軍MSすらも両断した。チェストブレイクとの合体で、サテライトランチャーが使用できる。(34話～)



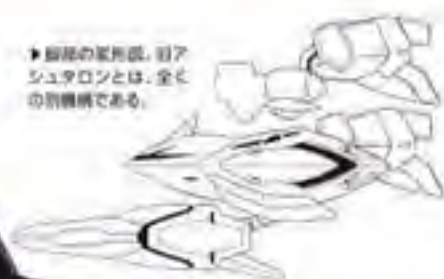
「ガンダムアシュタロンハーミットクラブ」は、新地球連邦軍の手により改造された機体。胸部とバックパックが完全に別物となった。アトミックシザーズは大型化と共に握力も向上。最新鋭の革命軍MSすらも両断した。チェストブレイクとの合体で、サテライトランチャーが使用できる。(34話～)

スペック

ガンダムアシュタロンハーミットクラブ
機体番号：HFX-0015-HC
機体名：ガンダムアシュタロンハーミットクラブ
機体高：18.5m
全長：12m
重量：不明
武装：アトミックシザーズ、ミサイル、ビームサーフ、ビームガン、ビームマシンガン、ビームライフル、ガンダムアシュタロンハーミットクラブ専用武器

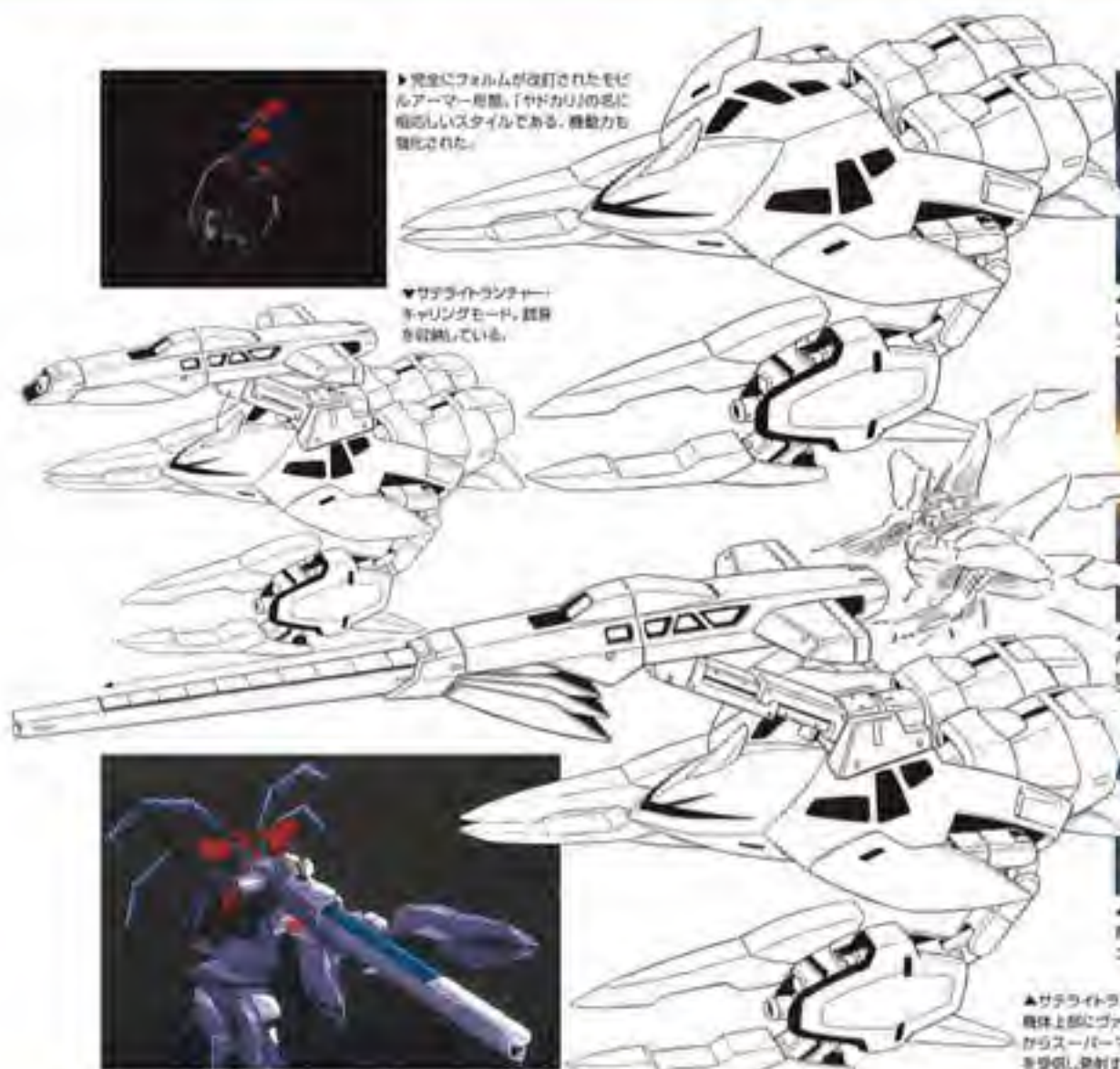


■胸部の形状は、旧アシュタロンとは、全くの別物である。

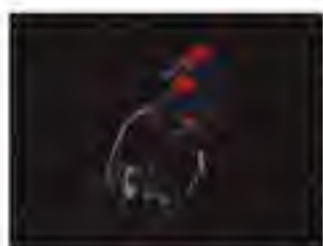


▼全体的にボリュームアップした機体フォルム。巨大化したバックパックが握力の一翼。ギガンティックシザーズは、「改良型アトミックシザーズ」の別名あり。

■強化された足指フック。オーブレーションを前に、カロードは暴走する。



▶完全にフォルムが改訂されたモデル。アーマー形態、「ヤドカリ」の名に相応しいスタイルである。機動力も強化された。



▼サテライトランチャー。キャリングモード。銃身を収納している。



▲旧の宇宙戦艦でビバルコンを破壊。群れ集まるといって機体間に罠がかかる。本気でいったらバーラの危ない。



▲肩からマシンガンで射撃。実は改訂前にも使用されたことがある。敵の意図を突く。「隠し武器」的な物と見える。



▲機体上のドットレス。ネオオビに連れて来られ、改訂前と同様。機体上部にヴァーゴを乗せて飛行するシーンが描かれた。

▲サテライトランチャー。機体上部にヴァーゴを乗せ、肩からスーパーマイクロエープを連射し、発射する。(39話)

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

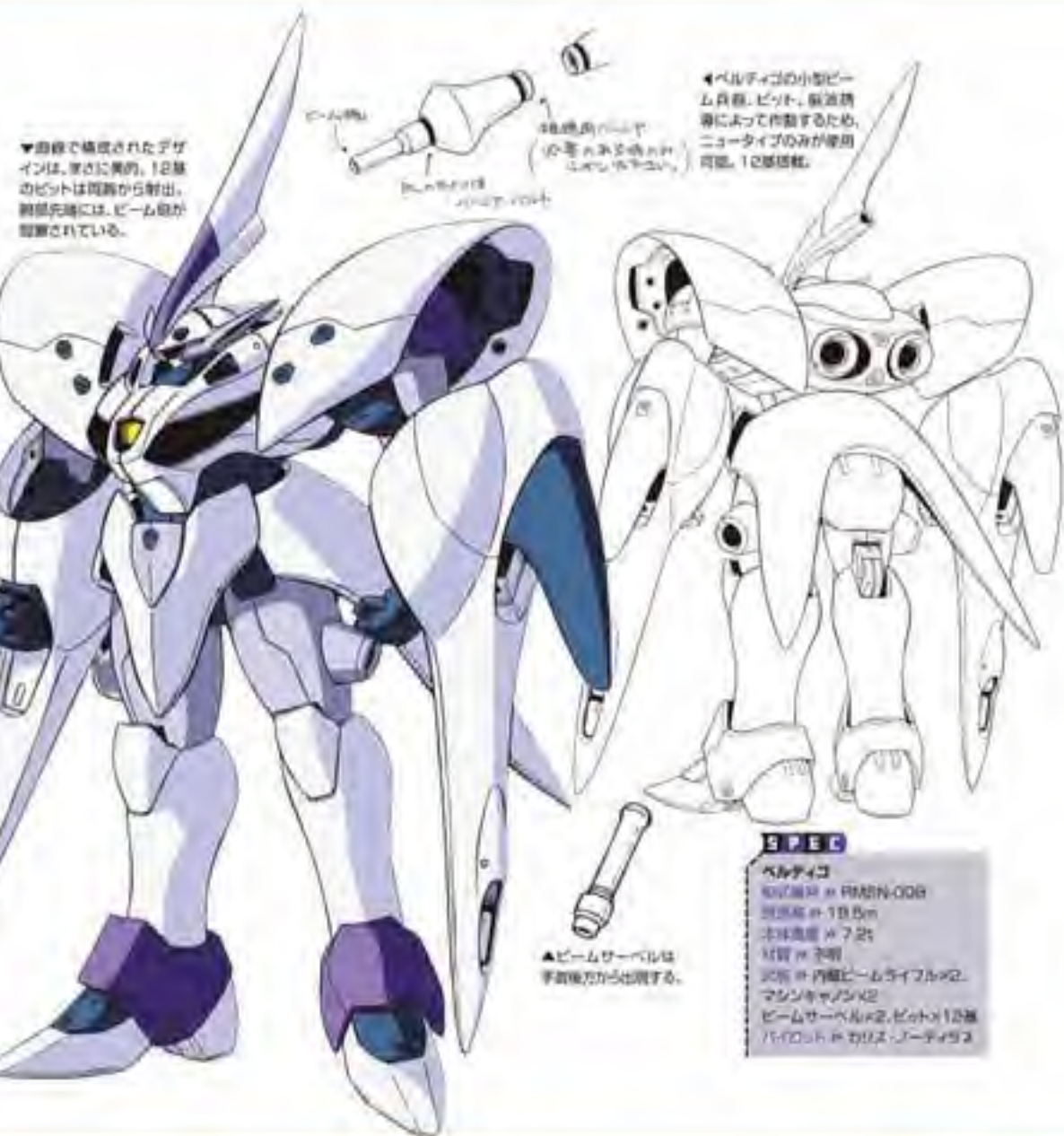
華

[ベルティゴ]

旧宇宙革命軍が、第7次宇宙戦争のライラック作戦用に開発した、ニュータイプ専用MS。戦後、フォートセバーン市にて稼働した機体は、ライラック作戦の名残として現存していた物だ。脳波誘導兵器ビットを有し、人工ニュータイプであるカリスの操縦で、その性能をフルに発揮。ガロードのガンダムXに大きなダメージを与えた。(10話～)



▲ガンダムエックスとの初対決。ビットとの連携攻撃でガロードを圧倒した。



▼頭部で構成されたデザインは、まさに美的。12本のビットは頭部から射出。戦術上には、ビーム砲が搭載されている。



▲ベルティゴの小型ビーム兵器。ビット。脳波誘導によって作動するため、ニュータイプのみが使用可能。12基搭載。

▲ビームサーベルは手前側から出現する。

SPEC

ベルティゴ
 全高機高 × RMSN-008
 機高機高 × 18.5m
 本体重量 × 7.2t
 武装 × 不明
 200 × 内蔵ビームライフル×2
 マシンガン×2
 ビームサーベル×2、ビット×12基
 パイロット × カリス・バーティゴ



▶立脚無しのベルティゴは、14話の総集編シーンのものである。

▲飛行ポーズでは翼アーマーと翼が一体化する。

▶ビット発射時、機体が歪みながら宇宙船のような形となり、頭部からビットを射出。機体的に撃てて集束砲火を放つ。

落花

ライラック作戦とは、コロニー落とし以前に宇宙革命軍が実行した、地球降下作戦を指す。決戦兵器であるモビルアーマー・バトゥーリアと、5機のベルティゴによるニュータイプ部隊を降下させ、先行して地球に潜入した工作部隊と共に、地球政府を崩壊する目論見だった。だが、降下時の地球連邦軍との交戦でニュータイプが全滅。バトゥーリアも予定より大きく過した地点に墜落したため、作戦は失敗に終わった。だが、戦後から15年を経たフォートセバーンにおいて、この作戦は再び実行に移されるのであった。



▲ビットによるオールレンジ攻撃。ガロード隊との交戦で、ビットが全て破壊されて以降は、通常戦況に転じている。



▲フォートセバーン市街に降れ狂うバトゥーリアを止めるため、コンタビット部隊を突進させたジャズがベルティゴで出撃。



▲フリーデン乗組員達を救出後、彼らと行動を共にする。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

宝石

「ドートレスHMC・ワイスワラビー」

魅惑のMS乗りエニル・エルは、流転した彼女の運命を象徴しているが如く、複数の機体を使いこなしていた。その殆どがエニルの嗜好により、青系のカラーに彩られている。エスペランサとジェニスは、オルクのルマークから購入した物だが、エニル自身、彼に集められて機体を買っている筋が窺えたのは、ある意味では微笑ましいかもしれない。

SPEC

ドートレスHMC・ワイスワラビー
機体番号：QT-8800HMC
全高：18.0m
全幅：10.0m
重量：10000kg
武装：30mmマシンガン×1、ビームサーベル×1
本機は高機動機で、各部の形状が異なる。電子部品は、背面にコンテナを搭載。(18話～)



▲15話ではカリスを回収するため、フォーネセバーン自衛隊のMS-ジュラック戦術用機を使用。

SPEC

MSジェニス改 エニルカスタム
全高：15.0m
全幅：8.0m
重量：10000kg
武装：30mmマシンガン×1、ビームライフル×1
改入マイグスを追加し、新選隊への参戦のために入手。標準機とは細く異なる。(29話～)

SPEC

エスペランサ
機体：ハンドメイドモビルアーマー
全高：18.0m
全幅：10.0m
重量：10000kg
武装：ビーム砲×2、マシンガン×2
ルマークが制作した、オリジナルのモビルアーマー。機体名は「希望」を意味する。(20話～)

凜

「フェブラル」

宇宙革命軍のエースパイロット、ランスロー・ダーウェル。劇中での彼の乗機は、わずか2機にとどまっている。戦時中に搭乗していた、MSフェブラルはニュータイプ専用機であり、ジャミルのガンダムXと死闘を繰り広げた。ジャミル同様に能力を喪失したランスローだが、最新鋭のMSクラウドを与えられていることから、彼が今だ英雄として扱われていたのがわかる。



▲彼の乗るクラウドは、初めての宇宙戦時に戸惑うガロードのガンダムDXを盗み取った。



ランスロー専用クラウド
機体：宇宙革命軍最新型モビルスーツ
機体番号：RMS-010R
全高：18.0m
全幅：10.0m
重量：10000kg
武装：30mmマシンガン×2、ビームライフル×1
一般戦時の形態は、2本の腕が伸縮アンテナが伸び、本体はクローム形。(32話～)

SPEC

フェブラル
機体：ニュータイプ専用モビルスーツ
機体番号：RMS-002
全高：不明
全幅：不明
重量：不明
武装：内蔵ビームライフル×10、ビーム砲×2
第2次宇宙戦争の、コロニー落下作戦における乗機。機体は高出力機として開発。(1話～)



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

疾

コルレル

SPEC

コルレル
型式番号: NPG007
機体: 新連邦軍試作モビルスーツ
全長: 17.0m
全高: 18.5m
重量: 12,500kg
パイロット: デマー・グライフ
セグリファイス作戦に際してガロードに参戦した、デマーのMS。特異かつ強靱な機動力を誇り、ビームナイフ1本でガンダムDXをメロメロにした。脱走の際に背中が爆発しており、ガンダムDXのバム・カン中隊の火を喰らい、敗北を喫する。(26話)



▲本来のボディカラーは赤とグレーだったが、デマーの手で「死闘なる白」に再塗装される。



▲マイクログミサイルを暴射。ミサイル自体の破壊力は弱く、撃破より敵を足止めするための物に過ぎないようだ。



▲白身を思わせる異色のシルエット

実践

フロスト兄弟の新たな任務。それは、ニュータイプ研究所が選抜した能力者候補の覚醒テストであった。「ガンダムDXを倒せば二重の特典」という餌に釣られ、ガロード達に戦いを挑んだ3人の兵士は、覚醒せぬまま玉砕。最後に招かれたアベル中尉が、覚醒の中で遂に能力を開花させる。だが、新連邦の望むニュータイプはシャリア達の憎悪の対敵でしかなく、アベルもまた、兄弟に犠牲されるのである。

SPEC

ブリトヴァ
型式番号: NPG011
機体: 新連邦軍試作モビルスーツ
全長: 17.0m
全高: 18.5m
重量: 12,500kg
パイロット: マイクログミサイル兵器、ヒートワイヤー
パイロット: マイクログミサイル兵器、ヒートワイヤー
多量入植のドゥエータ兵が、自分専用に着脱させたMS。無から作り出すヒートワイヤーは、数度MSEならば一撃で右体(左/右)に切り切る。ガンダムDXとエアマスター(ラスト)の連戦攻撃によって、胸部先端のロケットセンサーを撃ち破られ、壊滅した。(27話)



▼ブリトヴァの全身像。胸には多数のマイクログミサイルが搭載されている。

▲ブリトヴァ専用の飛行ユニット。

断

ブリトヴァ

重

ガブル

SPEC

ガブル
型式番号: NPG010
機体: 新連邦軍試作モビルスーツ
全長: 25.0m
全高: 26.5m
重量: 35,000kg
パイロット: フィールド/ジェネレーター
パイロット: ミルラ・ドライド
3人目のニュータイプ候補。ミルラ少佐が自衛、ビーム攻撃を無効化するフィールドジェネレーターと、身体から繰り出す弾力でガロード達を打ち倒した。しかしバルドが倒れた、その瞬間からの全弾照射によってフィールドを消され、ガンダムDXの連戦攻撃を受けて敗退する。(28話)



▲ニュータイプ能力でビーム兵器を無効化するフィールドを誇るアベル。本体もビームも無効化するという状況下で、ガロード達は苦戦を強いられた。

SPEC

ラスヴェート
型式番号: NPG018
機体: 新連邦軍試作モビルスーツ
全長: 17.0m
全高: 18.5m
重量: 12,500kg
パイロット: ビームライフル、ビームサークル、B1ラスヴェート
パイロット: アベル・バウアー
ニュータイプ覚醒者のみ乗る兵士。アベル中尉に与えられたMS。フロンティアシステム対応機であり、ガンダムとの戦闘で初めてシステムの起動に成功した。5機のビームMEを用いた連戦攻撃でガンダム連を打ち倒すが、ディアナに本体を見透かされてしまい、敗退を喫せしめられる。(29話)



▼全身(フロントとリアビュー)。専用ビームライフル、機体の両面、ガンダムタイプと似た形状の機を特徴。



▲ガンダムDXに苦戦を喫せられた、第三の対敵ガブル。その必殺技は星のMSを圧倒する。



▲「重厚」の一撃が繰り出すフィールド。敵の攻撃を受け付けず、回り来る敵は圧倒した。



醒

ラスヴェート

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

連邦軍系MS

先の大戦で旧連邦軍が使用したMS。民間の手によって様々なカスタマイズが施され、使用されている。また、再編成された新連邦軍のもと、新型MSも次々と開発された。



▲旧連邦軍用コックピット。ガンダム系のコックピットより、シンプルになっている。

ドートレス

型式番号：DT-6800
種別：標準モビルスーツ
全長：16.3m
全高：7.5t
武装：80mmマシンガン×1
戦時中のモデルだが、現在も常々MS展覧会などで展示中。(1話～)



ドートレス・コマンド

型式番号：DT-6800C
種別：標準モビルスーツ
全長：16.5m
全高：7.1t
武装：80mmマシンガン×1
旧連邦軍の一般戦と異なり、指揮官の機体。(1話～)



ドートレス・ウェポン

型式番号：DT-6800W
種別：標準モビルスーツ
全長：16.3m
全高：7.3t
武装：80mmマシンガン×1
1,500mmキャノン砲×1
500mmキャノン砲を装備した、重武装の機体。(1話～)

DT-6800FA

ドートレスファイヤー
通常のドートレスに射撃ロケットを追加、数少ない飛行MSとして、制空権確保に活躍した。(1話～)



▲アルタネイティヴ社仕様のドートレス各種。ノーマルタイプ(左)のドートレスは型式番号がDT-6800FAが与えられ、全高も7.0tと、連邦軍仕様より軽量化されている。中央のドートレス・コマンドはライク・アントが操縦。ガロードの最初の対戦相手でもある。(1話～)



▲ドートレス用の80mmマシンガン。



▲シールドは中央で縦に折り曲がる。

▼ドートレス用バズーカ。



▲ファイヤーワラビーの火炎放射器。この時計回りが使用。(7話～)

ドートレスHM・ファイヤーワラビー

型式番号：DT-4800HM
全長：16.2m
全高：8.0t(両腕時計回りで8.1t)
武装：80mmマシンガン×1、ビームサーベル×1
HMは「ハイモビリティ」の略称。サブットの部下たちが開発したMSである。(6話～)



ドートレスタンク

全長：10.5m
全高：6.3t
武装：70mmガンニング砲×2
フィッツの村が、野戦対策に導入したMS。下半身は大型戦車の車体を流用。(15話～)



▲航空機そのものともいえる、機体形状が特異的だ。本機は東アジア戦線に参戦した。

▼ガディールの機体。形状はMSの頭部と何となく似ている。



ドートレス・ネオ

型式番号：NRX-018-2
種別：新連邦軍専用モビルスーツ
全長：16.2m
全高：8.0t
武装：ライオン・ビームライフル×2、ビームライフル×1
ドートレスの最新モデル。プロスト兄弟が率いる、新連邦軍のMSでもある。(35話～)

バリエント

型式番号：NRX-001
種別：新連邦軍専用モビルスーツ
全長：17.0m
全高：8.2t
武装：ビームサーベル×2、ミサイル×4、ビームライフル×1
新たに投入された、空母向MS。ゾンドーエブツ戦以降の主力機である。(21話～)



ガディール

型式番号：NRMA-008
種別：新連邦軍
飛行型モビルスーツ
全長：18.5m
全高：7.0t
武装：ビームライフル×1
空戦用モビルスーツ。機体下部のマニピュレーターで武器を持つ。(25話～)



復興

戦後世界における、モビルスーツの存在。悪質なMS乗りやバルチャーによる略奪・抗争ばかりが目につくが、実際は多種多様に利用されている。ウィッツの村のように、自衛手段として購入するケースもあれば、フリーデンなどのバルチャー達は、交易の手段として、発見したMSを売買している。また、MSをハントして生活費を稼ぐガロードや、MSの整備を請け負う町工場が存在も無視できない。荒廃した地球だが、息を吹き返す兵器をもフルに活用する。そんな人間の逞しさに感動させられよう。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

連邦軍系MS



ドーシート

型式番号：DTM-7000
機体：水陸両用機動モビルスーツ
全長：16.4m
全高：8.31m
武装：光束4（通常機4、対空機4）、ビーム砲2、可変ビームライフル2
戦時中のモデルだが、現在も軍やMは乗りが数多く運用中。（16話）

ドーシートII

型式番号：DTM-7200
機体：水陸両用機動モビルスーツ
全長：17.0m
全高：7.61m
武装：光束4、ビーム砲4
ドーシートの発展型。機動力が向上している。マーカスIIが使用した。（16話）



ドーアップ

型式番号：DT-6600
機体：戦艦ボット
全長：10.0m
全高：5.21m
武装：80mmキャノン砲×1
小型の戦艦ボット。戦時中のモデルだが、現在も軍やMは乗りが数多く運用中。（16話）

▲ジーバールチャーターによるサルベージ機。戦時中は不活動だが、主にジーバールチャーターが潜水作業に運用されている。（16話）

革命軍系MS

旧連邦主体のフォルムが特徴的な革命軍系MS。現在MS乗りが使う機体の多くは、宇宙戦用に地上用に改造したものである。



ジェニス（宇宙用）

型式番号：RMS-009
機体：宇宙用モビルスーツ
全長：16.5m
全高：7.71m
武装：100mmマシンガン
ビートサーベル、バルカンマシンガン
標準型MS。カスタム機が数多く存在するが、標準機は肩のスパイクアーマーが特徴。（1話）



▲革命軍系MSコックピット。コントローラレバーは連邦系と異なり水平方向。サイドモニターあり。

ローザが使用したセプテム

▲ジェノスIIが使用した地上用ジェニス。型式番号はRMS-009G。（16話）

▲ジェニス改クロッカオソシナル。ガロードが乗機し、無事で売却された。（1話）

▲サテリオン所属のジェニス。（33話）



CUSTOMIZE



この時代のMSは連邦軍・革命軍系を問わず、所有者の嗜好により様々な改造が行われている。

ジェニス改クロッカオソシナル
型式番号：RMS-009
機体：宇宙用モビルスーツ
全長：17.5m
全高：8.01m
武装：100mmマシンガン
ビートサーベル
パイロット：グレートバスター
別名スラッシュバスター。ガンダムXを倒すが、他のMSに機体改造を課される。（32話）

セプテム

型式番号：RMS-009
機体：宇宙用モビルスーツ
全長：16.5m
全高：8.01m
武装：100mmマシンガン
ジャイアントバズカー
標準型MS。戦時中から現在に至るまで、運用されている機体のひとつ。（32話）

▲ローザが使用したセプテム改（RMS-009G）を使用していた。（3話）



ジュラック専用地機（ボーラベア）
型式番号：RMS-0070
機体：宇宙用モビルスーツ
全長：16.3m
全高：8.01m
武装：ザンク・ゾム2、ビームサーベル×1、ビームマシンガン×1、M5専用機上移動装置（スラッシュ）
フォートセバンの副官と反連邦軍のMS。専用スノーボードで、空を滑走。（10話）



ローザが使用したセプテム改

オウト・エイブ

型式番号：RMS-014
機体：高機動モビルスーツ
全長：17.2m
全高：8.31m
武装：50mmマシンガン×2
標準型MS。体中に存在する多数のスラッガーが特徴的な機体。（1話）

▲フリーガンダーの部下が乗り込んだオウト・エイブ。フリーガンダーの助っ人である。



革命軍系MS用各種武器



▲上から100mmマシンガン、ビーム・ライフル、ジャイアントバズカー

▲ビート・ホーク

▼ビート・サーベル

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

革命軍系MS・MA



グランドーネ
型式番号：MA-06
種別：モビルアーマー
全高：3.4m
重量：72t
武装：長距離砲撃光束砲×1、200mm対空ビーム砲×4
アルタネイティブ社が所有していたモビルアーマー。ロングレンジ攻撃で敵を撃退。(5話)

アルタネイティブ社のフォンは、ティファ尊厳に怒れたフリーデンを、フロスト兄弟もともに巻きこもうと画策。



▲遠くからバトラーリア。深んだ夜を運搬せんと、ノモアは自ら始めた敵軍の砲火で対峙する。

▶バトラーリアの艦橋。ノモアは自ら始めた敵軍の砲火で対峙する。いつかは実行に移す地球人類の復讐を夢見ていた。



バトラーリア
型式番号：MAN-003
種別：ニュータイプ専用モビルアーマー
全高：81.7m/全長：105m
重量：38800t
武装：ニュータイプ対応有線ビーム砲×30、両舷子機×4、フィールドジェネレーター
パイロット：カリス・ノーティウス、ノモア・ロング(ドローラット)、エニル・エル
戦艦をも上回る、超巨大モビルアーマー。ニュータイプの機体制御により、絶大な攻撃力が得られる。



エスタルドス
型式番号：E7NG001
全高：16.0m
重量：14.5t
武装：マシンキャノン
パイロット：リー・ジャクソン
エスタルドのリー将軍が、死を覚悟した最後の出撃で登場。旧式のMSである。(27話)



パイロン
型式番号：E7NG002
全高：16.2m
重量：15.0t
武装：マシンキャノン×2、70mmマシンガン×3
三連装の制式MS。国ごとに異なるカラーリングが施されている。(25話～)



クラウド
型式番号：RMS-019
種別：宇宙軍用最新型モビルスーツ
全高：18.0m
重量：18.4t
武装：バルカン×2、ビームカッター×2、ビームライフル×1
最新型の機体。両腕のビームカッターで、敵のMSや艦船を切り裂く。(33話～)

▶両腕の最新パーツからビーム・カッターを発生させる。



「ランドシップ」

戦後世界において、バルチャー達が運用しているのは、主に陸上戦艦と呼ばれる艦艇であった。これらの艦もMSと同様、戦時中に建造された物だ。シーバルチャーや戦術武装集団オルクといった、海を根拠にしている者は、水上艦あるいは潜水艦で活動。なお、新連邦軍、宇宙革命軍の二大勢力の宇宙戦艦は、第7次宇宙戦争の主力艦を継承運用しているが、新艦艇も建造・投入されている。

SPEC

フリーデン
種別：アルプス級陸上戦艦
全長：132m/全高：47m/最大幅：78m
重量：5360t
最大巡航速度：150km
最大出力：70000馬力
乗員：46人
艦長：ジャミール・コート
ジャミール・コートと艦下層が、ニュータイプの機体と交戦のために採用した地上戦艦。可動域は1話、右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。反面、右舷らしき物は前方の砲門のみで、有事の際にはMS等を一時的に覆っていた。後部デッキには、最大8機のMSを収納、32話で新連邦軍の機動要塞「バングール」を襲撃し、本艦は決死の迎撃を遂げた。



▶大砲を有する陸上戦艦。本艦は決死の迎撃を遂げた。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。

▶フリーデンの艦橋。右舷に両側デッキ、左舷には居住区を構える。



▲フリーデン全艦。右舷に作業用クレーンが設置されているのがわかる。乗組員にとっては、おかげさまで生活の場でもあった。



▲後方にはMSデッキが左右に設けられている。戦時時には、艦艇であるガンダムが活躍。



▶基本的には陸上戦艦だが、その前にも可能。艦橋を最大まで傾斜し、迎撃を繰り返した。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

スペースシップ フリーデンII

▲ブースター昇降機は、後部中心にあるMBハッチは、この状態で自動閉鎖状態。

S R E C

宇宙戦艦フリーデンII

[illegible]

▲「死んだら負けだぞ、忘れるな!」。ジャミルの悪事を悔
 恨し、議員連は一丸となり戦う。正義を勝たすために。

▲フリーデンIIの習性
 武器はビーム銃が4門と、艦体上部の対空レーザーである。大規模な惑星戦に臨んだ宇宙では、エンルのジェニスを誘作させ、月面へと送り、惑星はシムズIIだが、本編に「フリーデン」の名を冠させたのはカリスであった。

本作に登場する陸上戦艦、
並びに水陸両用地上戦艦には、
全長を基準としたクラス分類が存在する。
以下、各クラス名を表記する。

陸上戦艦	水陸両用陸上戦艦
ヒマラヤ級 200m以上	ビチアス級 180m以上
デンザン級 200mまで	トリエステ級 160mまで
アンデス級 180mまで	チャレンジャー級 140mまで
アルプス級 160mまで	ガラシア級 120mまで
ロッキー級 120mまで	エムデン級 100mまで
ピレネ級 100mまで	

ランドシッブ | その他



▲ロッキー・騎戦艦、/Uレチャード、(2期)
フリーデンと交戦した艦(2期)が登場。



◆ブリーフ・ショーの開催するテンザン風靴職、ブリーフと井に闘った。(4話〜)



▲ザコットー陸のトリエスチ統水陸両用艦、航行能力を持つ。ガンダムXのマイクマフューブは聲で操作された。(6話)



▲黒水豚ポリペイモス。戦時試験集団でマルクワマーカス一語が、海軍行爲に使用。(1句話一)

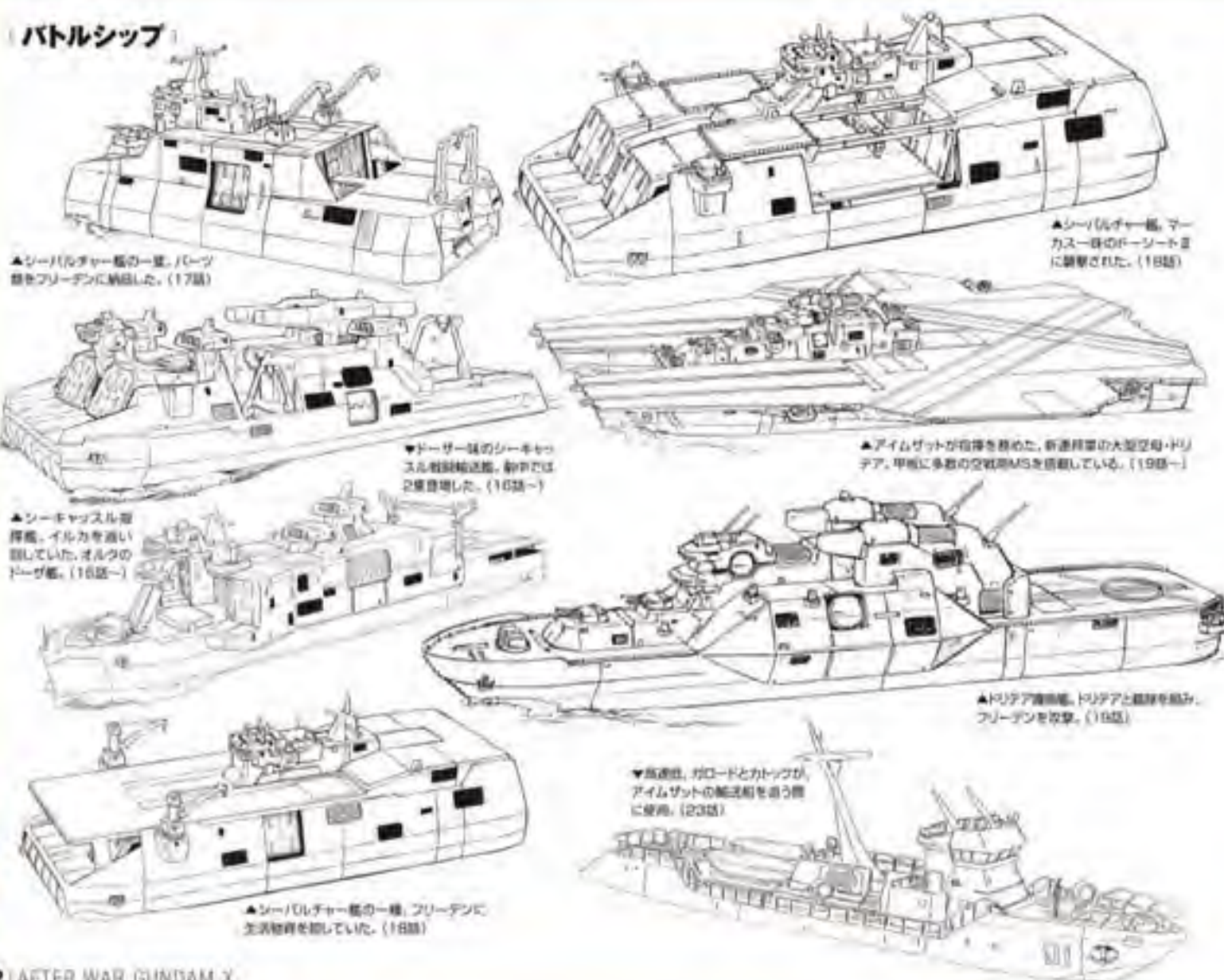
▶新渡和軍の移動距離はバンダール、南アジア三国同盟への機軸戦に投入(促5話〜)。劇中では同盟軍として、和船子船を装備した、船36万隻のバンダールも存在。(30話〜)

「もしも一瞬間
ジャミルに会
った、ローザ・
ンデソンの運
命は、(4回—

★ロッキーマン・アラザントの船(4話〜)と、三国同盟軍の船(25話)として登場した。ロッキーマン船は

AFTER WAR GUNDAM X | 981

バトルシップ



スペースシップ その他



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

（エアークラフト&スペースシップ）

▼宇宙戦艦の大型輸送機、カリスの船体に乗せ、ジャミル達の救出に向かった。名前は「フォートセバーン」。(35話～)

▼新連邦軍の輸送機、フロスト兄弟が使用した。2体のMSを格納可能。(18話～)

▼新連邦軍の小型輸送機「ダナス」。サマリコンの小型船を見破った。(20話)

▼新連邦軍の小型輸送機、船体中央にMS搭載デッキを備える。(25話)

▼新連邦軍の大型輸送機、船体中心に推進用カブルトを持つ。(11話～)

▼宇宙軍の輸送機「ガーベラ」。ザイデル船長は、本船で補給品を積んでいた。月面上空でアマネセムと月に、フロスト兄弟の手によって撃沈される。(34話～)

▼宇宙軍のアストラーザ級宇宙巡洋艦。ランスローの船も同型である。(1話～)

early designs

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Early Designs

キャラクター初期設定。
メインキャラクターについてはイメージを具体的に伝えるため、
高松監督自身がスケッチにコメントを添えたほか、監督自身によるラフも存在する。
デザイナーの西村純彦氏のコメントを交えて紹介しよう。

MAIN CHARACTER

ガロード・ラン

「ガンダムらしからぬ主人公」というコンセプトでスタートしたガロード。一連のスケッチは非常に明るい表情が多い。当初はレッツ・トライという名前だったようだ。



▲▲もっとも初期に描かれたスケッチ群。「試行錯誤中、サンライズさんに出す前の段階だと言えます」(西村)



▲▲「ガロードの初期デザインは、かなり多岐にわたって描かれました。最終的に採用されたデザインは、このように描かれました」(西村)



▲▲まだ表情が固めのガロードのスケッチ。



▲「高松監督からのコメントです。シナリオもできてきて、表情づきも固まっていたみたいです」(西村)



▲方向性が見えてきて、デザインも決定版に近いものとなった。「この段階ではまだ、ピンと冴えた髪がありません」(西村)



▲▲コスチュームパターン、かなり多くのデザインが描かれた。また、この段階でガロードの髪も若干平らになったようだ。



▶「3年前のガロードのラフです。使用する予定があったのかもしれませんが」(西村)



AFTER WAR GUNDAM X 087

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

086 AFTER WAR GUNDAM X

Early Designs MAIN CHARACTER

ティファ・アディール



▲「ガンダムXV」の企画書はこのデザインだったと思います。初期段階ではほかにも「ガルスを下げた少女」や、「毛先がクルリと巻いた少女」などの案がありました」(西村)

▶高松監督によるティファのコスチューム案。



▲初期稿に対して、高松監督から「表情が不安そう」「上のスキャンのように」等々つくづく見つめる感じが欲しい」という注文が出された。



▲高松監督の指示。この時点で初期段階のティファのイメージが導入される。

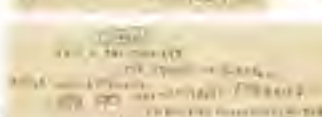


▲高松監督ティファ。「ティファのイメージ図め、途中で描いたものだと思えます」(西村)



ジャミル・ニート

▼ジャミル初登場、当初はキャプテン・ウェルズという名前だったようだ。



▲高松監督からの指示第2弾。「ガロードの15年後のイメージをぜひ入れたい」というコメントが、ジャミルというキャラクターの方向性を表している。



▼サンガラスの手サインも数パターンが検討された。

▲高松監督の指示を反映させたスケッチ。ほぼ決定稿のイメージが確立されている。

▶左側のキズはかなり後の段階、決定稿の直前に与えられたようだ。

ウィッツ・スー



▲高松監督のラフ、ウィッツ同様、身体的なイメージを持っていたことがわかる。

ロアビー・ロイ



ロアビー・ロイ



▲初期稿、コメントは高松監督のものと思われる。美形なのは変わらないが、本編の軽妙な印象はない。



▲高松監督のラフ、実際の決定稿に近いイメージが描かれている。



▲「X」の企画段階で「X」のイメージが導入される。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Early Designs MAIN CHARACTER

サラ・タイレル



▼ラフ前のスケッチ。本稿よりも活発な印象が、表現から伺える。

▲最も初期に描かれたサラの原案「リリー」のデザイン。「結局こちらに就いてキャラ決めをしたようです」(西村)
▼ラフデザイン。コスチュームも活発的で、本稿の「お堅い」イメージとは対照的だ。

トニヤ・マーム



▶初期稿。サラと組み合わせた際の対称性が意識されている。当初は「ノーマ」という名前だった。

▲トニヤの顔のバリエーション。チャームポイントであるタレ目もすでに確定している。

▼ドレス案。サイズ・アイランドでエニルと知り合うエピソード用だろう。



▼コスチュームはパンツルックなども検討しつつ、肌の露出量についてはほぼ固まっていたようだ。

エニル・エル



▼全体のイメージは決定稿とほぼ変わらない。髪については少し目と少し目の幅が検討された。

▶20話でのコスチュームが印象。穏やかになった表情。口づけには「何かもう別人です」との西村氏のコメントがある。



▲上掲バリエーション。キッド・サルサミル、セイジン・アイランドの気候を反映したものが選ばれたようだ。

シンゴ・モリ



▼決定稿のほうが若干顔が小さくしているが、イメージはほとんど変わらない。



▲水着のシーンでは当初ふんどし使用の予定だった。日高の名前から発想だろう。

▼予定では少年ではなくサジキャラだったという。西村などの小道具が、いかにも天才メカマン的な印象だ。

キッド・サルサミル

▼原案は健在だが、子供っぽい印象がなくなり、表情も明るくなった。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Early Designs MAIN CHARACTER

シャキア・フロスト



テクス・ファーゼンバーク

▲ほぼ本編そのままのデッサン。決定稿のほうがさらに落ちついた印象だろうか。

オルバ・フロスト



▲完成という感覚のもと、オルバが独立してデザインされるのは遅い時期だったようだ。シャキアとは対照的なシンプルな印象だ。

▲初期稿(ジキル)。「整いすぎているので不自然さが欲しい」との最終監督の指示がある。

▲「真子」という設定のため、同じ顔を使用する構図だった。そのため、シャキア風のラブが多い。

▲「最終監督のグラムロック」という言葉を聞いて、写字という設定を忘れて書き進めはじめた(西村)。

▲「真子」という設定のため、同じ顔を使用する構図だった。そのため、シャキア風のラブが多い。

GUEST CHARACTER

クロッカ



▲当初はヘルメットやヘッドギアなどが検討されていた。本編ではモヒカン刈り。

ライク・アント



▲決った体型も検討されていた。こちらはフォン・アルタネイティブのベースになった。

ロツノ・アラマンド



▲ジャミルすら敵味を区別するロツノ。本編の洗練されたデザインよりも、青緑のあるデザインとなっている。

グリーツ・ジョー



▲かなり小柄だが、切れ者の雰囲気は本編にも受け継がれている。

▲決定稿とは異なる色づきを持つローザ軍機務、ドレス風の衣装も検討された。

ローザ・インテンソ



カリス・ノーティラス



▲本作より若干若いノモアの初期稿。後のコスチュームもノモア同様、一般的なスーツから軍服風になった。

ノモア・ロンク



▲本作より若干若いノモアの初期稿。後のコスチュームもノモア同様、一般的なスーツから軍服風になった。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

アイムザット・カートラル

▼神様真そうなお見は本編とほぼ同じ。「フックイン」と言われて本当にフックインになっちゃいました」(西村)



ルチル・リリアント



ドーザ・バロイ



▲新作の自伝シーン前に掲げられた、「8年前のジャミルと同時のキナ。キナは本編未登場に終わったが、ときた流一氏の漫画『ニュータイプ戦士ジャミル・ノート』に登場している。

カトック・アルザミール



▲初期のカトック室。本館とは異なり
往時、地蔵堂として使われていた。

●ミルラ・ドライド



▲死に憧れを抱く近頃、デザインは質素化したようだが、「超脱力者Ⅱ」の髪型など、西村氏の遊び心も垣間見える。

● 随力的な露出感を持つ本編の印象とは大きく異なり、かたりの表現

ルウス・ハノマアウ



◆ 校舎の算盤机を持つエスダルトの軍服。本編では一時的なイメージとなった。

▼繰り返るべき過去。かつてあるため、若手影のあるキャラクターという印象だ。

ウイルス・アラミス



▲「かなり困った
はずですが、いざし
か悩んでいません
でした」(西村)
決定稿より若干差
を認めた印象だ。

リー・ジャクソン



◆本編では帽子はクラ
ジカルなものであった。
ルウスとは逆のパター
ンといえる。

フィクス・ブラッドマン



ランスロー・ダーウェル

西村誠芳

Nobuyoshi Nishimura

キャラクターデザイン・作画監督

後になってガンダムというタイトルの持つ重さを感じました

——「機動新世紀ガンダムX」へ参加された経緯をお聞かせ下さい。

当時僕は「新機動戦記ガンダムW（以下ガンダムW）」の作画監督をやっていたのですが、夏くらいまでは「ガンダムW」をもう1年続ける」という話だったんです。ところが急遽「ガンダムX」を立ち上げる事になって、「ガンダムW」の後半をボロボロの状態で作業しながら、並行で「ガンダムX」の準備を始めたんです。

依頼があったのは11月頃で、富岡プロデューサーからお話を頂きました。「自分でキャラデザインした方が、作監の作業もスムーズですよな？」と言われたのを覚えています。「ガンダムW」も好評なので「みたいなことも言われたんですが……たぶん、作業工程の効率を上げたかったんじゃないでしょうか（笑）。しかし、あの状況で11月に設定作業に入れたのは、ある意味奇跡かも知れません。その辺は、作品の骨組みを作った高松信司さんや川崎ヒロユキさんが苦労されたんだと思います。

ダブの八幡社長と相談して、お引き受けしたんですが……あの頃はただ作画作業に一生懸命なだけで、「ガンダム」というタイトルの持つ重さ、あまり真剣に考えてはなかった気がしますね。後になって、その重さをひしひしと感じました。

お忙しかったと思うのですが、キャラ設定などの準備にはどれくらい時間をかけられたのですか？

よく覚えていないのですが、12月の後半くらいには「ガンダムW」と並行で「ガンダムX」の作業が始まったと思いますから、期間としてはひと月程度だったんじゃないでしょうか。ですからキャラデザインに関しては、なるべく簡単に描ける絵にしつつ（笑）、顔や目の作りをキャラごとに覚えて、分かりやすくしようと心掛けて作業しました。その意味では、ロアビのデザインはちょっと失敗でしたね。実は顔のパーツに全く特徴がなくて、ヘルメットを被ったら誰だか判りませんから。反対にウィッツなんかは、顔と上手く行ったキャラだと思います。

ただ、個人的には動きのある楽しいキャラクターの方が好きなので、こういうリアルな作品のキャラを作ろうとすると、どうしても無理が出る気がするんです。フィルムで見るとそうでもないんですが、ラフの時は等身を伸ばそうとするあまり、足が異様に長くなった絵もありました（苦笑）。

——その他のキャラについては、どうですか？

ガロードに関しては、見た目に特徴を付けたいという高松監督の意向で、髪型にポイントを置いています。具体的にはもみ上げと、髪の流れが上になっている部分ですね。ガロードやサラは比較的難航した方ですが、一番苦労したのはランスローですね。「もうちょっと年齢上げてくれ」と指示されたんですが、年齢を上げるとどうしても上手く描けなかったんです。だから「見た目が若い」と言われる度に、胸が痛みます（笑）。

オルバとシャギアは、初期のデザインはもっと少女マンガっぽいラインだったんですが、高松さんから「[NIGHT HEAD]の兄弟っぽく」という指示があって、それでかなり変わりましたね。カリスは当初悩んだんですが、設定制作の竹内崇さんに「例えば萩尾望都（※1）みたいな感じ」と言われて、5分でラフが描けました（笑）。キッドは企画段階の設定ではおじさんキャラだったんですが、あの大胆な改造は大人の仕事じゃないということで（笑）、いっそ子供でいこうとなったようです。ジャミルは、僕の中ではハーロックのイメージなんです。独特なもみ上

げは、長髪代わりに顔の露出部分を減らすためで、サングラスは、ストリートに「謎の男」の象徴ですね。

大車輪の作業現場

——実際に作画が始まったのは？

確か12月の末くらいだったと思います。僕が地方にいたので、第1話の打ち合わせは高松さんや森邦宏さんたちがスタジオ・ダブまで来て下さったり……打ち合わせもなかなか出来ない状況で、色々ご迷惑をお掛けしました。

クレジット上では、僕と佐久間信一くん、高谷均さんが作画監督として交互に出っていますが、実際には毎回3人で当たっていたんです。で、もっと恐ろしいことには、榎本勝紀くん和高橋晃くんを加えた5人だけで、ほぼ毎回の約3分の2のレイアウトとか第一原画（※2）を引き受けていたんですよ。オープニングもダブで作画していましたし……。今考えても、何であの状態で作ってたのか分からない（笑）。だから、「もうちょっと何とかしたい」と思う部分があっても、やっぱりあれが限界だったんでしょうね。

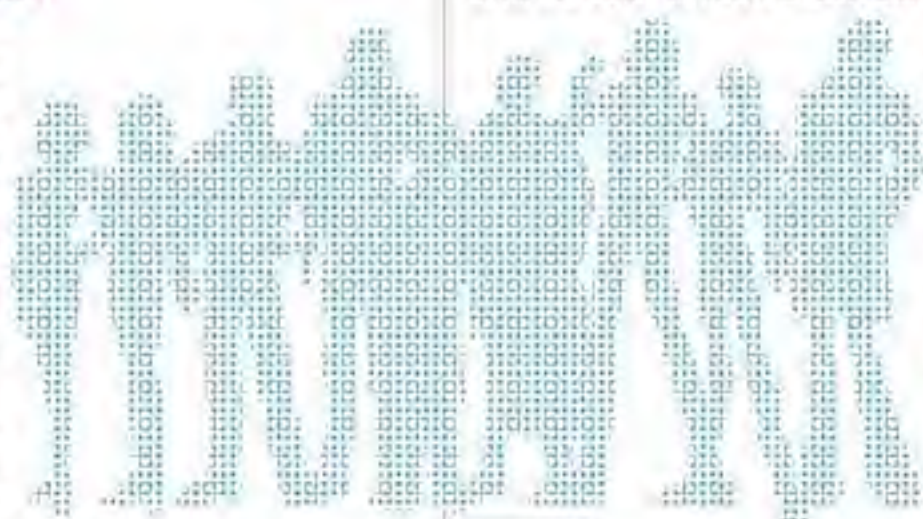
作画修正に関しては、「設定から外れてもいいから、感情の出る場面では強めの絵に直そう」と心掛けていました。全部を統一しようとしてもあの状況では平坦になってしましますし、印象の強いカットが1つで

もあればその回の作画が良く思えたりするじゃないですか？ 第27話「おさらばで御座います」のリー将軍の最期や、ガロードが泣いたり叫んだりして感情が出るシーンは、こっちも自然と力が入りましたね。

——「ガンダムX」を振り返ってみて、いかがですか？

アニメーターを辞めてしばらくは、胃が痛くて「ガンダム」は一切見られませんでした。それだけ本当に全力を注いでいた作品だったんです。正直なところ、「ガンダムX」で自分の限界が見えてしまった感じはありましたね。ただ、やっぱり今見ても面白い作品だと思いますし、今回のDVD化でちゃんと評価されて欲しいと思います。

（2004年10月 元本刊にて収録）



（※1）萩尾望都
日本を代表する少女マンガ家。代表作は「ゴーの一族」「トーマの心臓」「1人いる!」「スターレッド」ほか。
（※2）第一原画
ラフ状態の原画を基に役柄、ポーズを「第二原画」に任せる為、担当者を増やす事が可能となる。

※ PROFILE

アニメーターとして参加した作品には「機動戦士Zガンダム」の企画、BDI戦艦隊、最終決戦の戦い（キャラクターデザイン・作画監督）「機動戦士Vガンダム」のPATLABOR ON TELEVISION（総作画監督・レイアウト）「機動戦士ガンダム」の機動戦艦Gガンダム、「機動戦記ガンダムW」、ブレイズスター・クワン（機動戦士Zガンダム）の作画監督など多数。現在はコナミコンピュータエンターテインメントジャパンに所属し、「メタルギア ソリッド」「ZONE OF THE ENDERS Z.O.E」「AMARS ZONE OF THE ENDERS」に参加。

Let's try sketch!

by 西村誠芳

本項は「アニメディア」(学研発行)に掲載された、キャラクターデザイナー・西村誠芳による「西村誠芳さんのお絵かき教室」を再構成したものである。メインキャラクターのメイキング、および西村氏によるコメントをご覧ください。

	Garrod Ran		Enni Ei
	Tiffa Adili		Paila Six
	Jamil Neate		Carris Nautilus
	Witz Sou		Lanslow Darwell
	Royben Loy		Shagie Frost
	Sela Tyrrell		Oiba Frost
	Toniya Matme		

Garrod Ran ガロード・ラン



これまでSDガンダムなどで、デザインを手掛けてきましたが、ゼロから作り出すオリジナルのキャラクターデザインは初めてです。主人公のガロードは、とにかく明るく元気、爽やかな少年というのを念頭に置いてデザインしました。その分子供っぽくなりましたね。自分の好きなタイプでもあります。ポイントは耳のところのひたすじの髪の毛です。よくある平ではありますが、監督の注文で、視覚的なポイントがほしいとのことでした。ファッションについては、監督から「現代の若者風」という指示があったので、ガロードに限らず全体に、ルーズに描くとした現代風の感になっています。

Tiffa Adili ティファ・アディール



「X」のメインキャラは、どれもしあがるまでにかなり試行錯誤しました。ティファは監督から「神秘的に」という注文だったので、それをどう表現するがいろいろと考えましたね。髪を短くもしてみたり……今の髪型に落ち着いたのは、第三稿くらいからです。

衣装は、なるべく身体のラインがでないような緩にしたいという感覚があったので、ベルシャの若娘様のようなゆったりとしたパンツ・スタイルの軍も描いてみました。どうやって肌の露出度をおさえるがばかり考えていたような気がしますね(笑)。

色については注文を出しませんが、ティファは思っていた以上にいい色になったようです。

Jamil Neate ジャミル・ニート



ジャミルの特徴といえばミミアゲですが、自分でもどうしてこんなミミアゲにしたのか、もう覚えていません(笑)。顔を無理に上げたほうが雰囲気が出るからかもしれません。ほかの個人的な趣味で、松田優作のようなカッコよさを出したかったキャラです。3D絵のために、サングラスをとったジャミルの設定が、「X」のキャラデザとしての最後の仕事になりました。ジャミルの目は、僕としてはこれしかなかったと思うのですが、いかがでしょうか。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Witz Snu

ウィッツ・スー



「X」の中でも、メインであるガンダムパイロット系のキャラは、現代のファッションでいいたいという監督からの注文がありました。それで、ガロードやロアビは、見た目を現代若者風に作ってあります。けれどウィッツの場合は、持っているメカがメカなので、最初からパイロット服にフライトジャケットを着せることにしました。髪型のモデルにしたのは、イチローです。あがってきた色指定を見ると軽い色の金髪だったので、一瞬違和感がありました。モデルのイメージが、ついつい投影されてしまうんです。いつの間にか金髪かな。と思ってました。外人だっただと、忘れていましたね(笑)。

Royben Loy

ロアビ・ロイ



多量の髪が、ロアビ・ファッションのポイントです。「GX」のキャラの中では、容姿といい服装といい現実に一番似るようなタイプ。でも同時に自分のキャラに一番似るようなタイプだったので、いろいろ考えていました。ロアビの髪型は、やはりキムタクでしょうか。ロン毛というイメージが最初から決まっていた。ロアビの髪も、色がついたらイメージが変わったもののひとつです。あの髪型を描くときに参考にした雑誌の表紙では、ダウンジャケットが来たんですよ。それでてっきり派手な色がつくかと思ってたら、なんと黒だった。(笑) 基本的に僕は、色彩設計にはノータッチです。

Sala Tyrrell

サラ・タイレル



サラがスーツを着た女性になったのは、監督の「キャリアウーマン風」という注文のためです。最初は、トニヤと対照的に、パンツをはいたマニッシュな女性を描いてみたんですが、服装とプロポーションに修正が入って、今のようになりまして。監督は、あまり男っぽい女性にはしたくなかったようで...。きつとした鋭意タイプのイメージが最初からあったので、そこから思ったのですが、監督としては「勇者特急マイトガイン」に出てきた、主役の美人の秘書のいずみさんのようなイメージを念頭に置いていたのかもしれないですね。トニヤとは別の意味で、なかなかにセクシーなキャラになりました。

Toniya Maima

トニヤ・マーム



トニヤについては、最初に監督から「イゲイゲ最の女の子」というキャラクター説明がありました。それを受けて、「ああ、じゃあヘソ出しちゃおうか」と思いつき...。ああいう女の子がでかあがりなした。見た目はかわいく、でもだからといってあんまり幼い感じになりすぎないように心がけたのを覚えています。浅黒い肌に金髪、という色も、色彩設計の方が考えたものです。金髪かな、とは思っていましたが、肌の色はもう少し白人っぽい色イメージしていたので新鮮でした。地黒というより、小麦色に傾いているといったほうが、トニヤのイメージにはぴったりですね。特に人種的なものとは考えていません。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

<<<<

映像特典

>>>>

エニル・エル



エニルについては、どんな形のキャラクターにするのか、監督のほうでかなりはっきりイメージがあったようです。デザインの段階で、具体的な指示があったので、髪型、姿勢などは監督のラフどおりに仕上がっています。細かい髪飾りや、腕の置き方(チャッツアイ)などは、僕のほうで考えました。20話でイメージが変わったときには、表情設定を追加で新しく出しました。コンテ内容見たとき、これまではどうように描いていかないとダメだなと思ったので、あそこからのエニルは、もう別人です(笑)。ゴックビットに乗ると、また元のような表情に戻っちゃうんですけどね。

パーラ・シス



パーラは、最初は17歳になるかも...というウザさもあつた、シナリオでもガロードが遊ばれているのでお姉さんぽいイメージがあつて、髪を真横に固定しました。宇宙でパイロットスーツを着けたときのヘルメット対策で、肩と下まっすぐにポイントをつけました。パイロットスーツを着たMS戦になると、作画監督やっているときの作画の段階で、誰が誰かわからなくなりがちなんです。あの顔たちは、「男勝りだったら肩が太くてもいいんじゃないかな、ジャタツが入ってもいいかな」と結構自然にできあがりました。総監督のキャラは、(GX)ではルチル以来二人目。でもそういえば、ルチルは目を閉じっぱなしでしたね(笑)。

カリス・ノーティラス



カリスのイメージは、僕と、総制作の竹内さんとで作り上げたものです。当初竹内さんに「新米監督の立場に出てくるような美少年にしたらどうかな?」と相談されて、僕も乗り気になりました。結局、描いた後の話で、どちらかというと竹内さんの描く少年のイメージに近くなりました。最初に書いたスケッチでは、もっと中性的な美少年だったんですよ。ほとんど女の子にしか見えなような、髪形はあのままで、もっと首が細くて目が黒めがよかったんです。でも、それでは(GX)のほかのキャラと合わないということで、最終的には今のカリスになりました。

ランスロー・ダーウェル



ランスローがこの姿になるまでには、好演曲が流れました。最初は、もっと無骨な頑固な悪人タイプで描こうと描っていたんです。それが、監督と試行錯誤のうちに「悪人の方でいきましょうか」ということになり、さらに右往左往して今のランスローになりました。思うように筆を上げられなかったのが心残りです。最初は前髪を後ろにしていたんですが、これも若く見えてしまうので、オールバックにしてみました。オジさんにしようと数々苦労したわけですが、その後知ったことには、なんとジャミルより四歳も年上とか17とかの話ですが、若い時代と描っていたんです。へたすると19歳のジャギアよりも若く見えそうです(笑)。

Shagja Frost シャギア・フロスト



双子という設定をいかにして、シャギアとオルバを同じ顔にしようという案も最初があったんです。それが、シャギアのコスチュームがグラムロック風というアイデアがでたときに、自分の中のグラムロックのイメージから「シャギアは結構ゴツめ」というイメージが出てきたんです。ほく鼻、デビット・ボウイなんか結構好きでしたし、それで「こういうふうにしてみましょうか」と提案したら、すんなり通っちゃった、というのが事実です。

余談ですが、M5名「ベルデゴ」は英語にするとvertigo、「めまい」の意。ブリティッシュ・ロックの意は、元ネタをご存じかもしれませんが、

Oiba Frost オルバ・フロスト



「NIGHT-HEAD」というカルトドラマを知っていますが、超能力を持つ双子の兄弟が主人公なんですが、シャギアとオルバの二人を作ったとき、高松監督の頭にはこのイメージがあったようです。超能力兄弟で、双子でありながら性格と見た目とは全然違う、という部分で、シャギアが大病で、オルバが小柄なのもそのせいでしょう。ほく鼻「NIGHT-HEAD」を見たことはないんですが、顔がやってるかは知っていたので、武田真治の写真を見ながらオルバを描いてみたりもしました。もっとも、顔にイメージは全然残ってないですね。面影があるのは髪型くらいかな。性格も全然違いますし。

(出典) 1997年12月「アニメメディア」2月号付録「機動戦記ガンダムX Memorial Book BELIEVE」より、当時掲載していた内容をそのまま再構成したものです。

Early Designs



第一稿

機体のシルエットはかなり初期の段階から確立されている。機体ディテールがファーストガンダムに近いのが興味深い。

第二稿

▲機体の書き込みが激しい印象だ。シールドバスターライフルもバックパックに装着できるようになっている。

▼左肩から射撃用のスコープが露出するギミックが検討された。

第三稿



第四稿

▲機体の書き込みが激しい印象だ。シールドバスターライフルもバックパックに装着できるようになっている。

第五稿

▲第四稿のシールドバスターライフル、機体塗装のマークがあらわになっている。「目撃者の決闘兵器」という位置付けからのアイデアが。

▲決定稿に近いもの。「プラッシュガンダム」の機体が参考になった。そのレーザー受領部など、サテライトキャノンというアイデアが確立、反映された点と見られる。

▲肩甲骨と肩甲骨の間の関節イメージ、当初は右側に露出する予定だった。

▲サテライトキャノンの砲身は折り畳み式となっている。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Early Designs

ガンダムレオバルド

第一稿

▲機体は、機体デザインが完成した段階で、機体の各部に「レオバルド」の名称が与えられる。

▲武器は、機体デザインが完成した段階で、機体の各部に「レオバルド」の名称が与えられる。

第二稿

▲バックパックの巨大ガトリングが特徴と一体化。ガトリングが機体にもミサイルポッドなどが付属。

ガンダムレオバルド・デストロイ

第三稿

▲インナーアームガトリングは左腕のみとなった。この機、機体デザインが完成した段階で「レオバルド」の名称が与えられる。

▲インナーアームガトリングは左腕のみとなった。この機、機体デザインが完成した段階で「レオバルド」の名称が与えられる。

▲左腕のミサイルポッドは二つに増え、カバ部分は左腕部となる。

▲レオバルド初期機、機体デザインのノズルなど、各部ディテールが決定稿と異なっている。ツインビームライターのアイデアは、決定稿にそのまま引き継がれている。

ガンダムヴァサーゴ

第一稿

▲シルエットなどはアシタカに似ている。ただ、バックパックがそのままだと、機体は、射撃性能に特化したコンセプトであった。

第二稿

▲機体は、機体デザインが完成した段階で、機体の各部に「ヴァサーゴ」の名称が与えられる。

第三稿

▲機体は、機体デザインが完成した段階で、機体の各部に「ヴァサーゴ」の名称が与えられる。

ガンダムヴァサーゴチェストブレイク

▲トリプルメガロニック機など、機体の強化は決定稿と変わらない。胸部ウイングの展開パターンが異なる。

▲胸部ウイングは、機体の強化は決定稿と変わらない。胸部ウイングの展開パターンが異なる。

第四稿

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Early Designs

ガンダムアシュタロン

▼基本コンセプトであるモビルアーマーへの定数は第一稿から変わっていないが、表現方法にはいくつかのバリエーションが存在する。

第一稿

第二稿

第三稿

▲第三稿から決定稿の間に描かれた最終デザイン。マスク下部が張り出したものは、かなりの趣向を出している。

▲決定稿とはバックパック形状が異なる。この時点での名称は「ゴーレムガンダム」。後に「ガンダム」の名称も検討された。

▲六本の腕を収めた状態。

その他のモビルスーツ

ガンダムなどの主役モビルスーツの決定後、悪魔型やゲストモビルスーツのデザイン検討が開始されている。本ページの5点と次ページのジム系の1点は、ごく初期段階のアイデアスケッチ。第1作のイメージを踏襲したデザインを元にアレンジが行われていったと思われる。

▲ザウタイプと書かれたスケッチ。機体の動力パイプに絡むシュノーケル風のパーツは、悪魔系モビルスーツのデザインに採り入れられている。

▲ドムタイプ。4門×2の大口径ガトリング砲が基幹部に設置され、悪魔系・悪魔中のイメージが強調されている。

▲ザウタイプ。ザウタイプの発展型という趣意である。機体のフィンはザウタイプでも円形のものが見られる。

▲ガンキャノンタイプ。肩のキャノン砲には2本のバレルが確認できる。ふくらみは存在するが、悪魔系にガンダムのバリエーションを模倣しているようだ。

▲ブルグタイプ。リメイクというより、悪魔系や悪魔系に特化したガンダム。という趣意合いが強いのだろう。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Early Designs

その他のモビルスーツII

下記のジムタイプを含む6点のアイデアスケッチからはほぼ10日後に提案された発展案。アイデアスケッチと比較することで、本編登場のモビルスーツが、第1作のMSをベースに発展したことがよく解る。シブノケル風の意匠による、イメージの統一路線も確認したようだ。



このデザインは、当時の企画段階で、大河原さんによって描かれた。当時のデザインは、今のデザインよりも、もう少し、シブノケル風の意匠が強い。



▲Zetaタイプの発展案。高松監督やパーツ構成などは、ほぼそのままだが、ジェニスのような、オフ・エイプに受け継がれた。

▲Z'Gackタイプは、高松監督が考案した。高松監督のアイデアスケッチが、オフ・エイプに受け継がれた。

▲Zetaタイプの発展案。本編では高松監督のアイデアスケッチが、ジェニスのような、オフ・エイプに受け継がれた。

▲Domタイプは高松監督のアイデアスケッチが、ジェニスのような、オフ・エイプに受け継がれた。

Interview

石垣純哉

Junya Ishigaki

メカニックデザイン

ファーストガンダムと「ガンダムX」の接点

——「ガンダムX」参加のきっかけは？

富岡（秀行）プロデューサーに声をかけていただきました。ガンダムは大河原（邦男）さんがやるので、他のメカをお願いしたい、とのことでした。作業はフリーデンのラフから始まりました。モビルスーツは大河原さんのラフが上がるのを待っていたので、先に地上戦艦から進めたんです。荒廃した地球から始まるってところとか、地上戦艦という設定がそれまでのガンダムっぽくなかったりして戸惑いもありました。高松監督からの発注では、地上戦艦のブリッジは第二次世界大戦の戦艦のイメージで、という話だったんです。でも、宇宙大戦の後とはいえ、デザインラインまで古くなることもないんじゃないか……—とか思っちゃったり。あの頃は若かったんですね（苦笑）。

——ジェニスやドートレスのようなファーストガンダムのリメイク的モビルスーツが登場していますね。

高松監督から大河原さんへの発注は、「ザクにあたるもの」とか「GMにあたるもの」、みたいに行われていたんです。すると、大河原さんはオリジナルデザインを描いた方ですから、かなり元の形に近い物が上がって来ました（本解説書111ページ掲載）。そこで、「ガンダムX」のモビルスーツ・デザインの方向性は、ファーストガンダムを意識した物になっていきました。

——石垣さん自身はどのような心づもりで作業に望まれましたか？

以前に参加した「Vガンダム」は結構好きにやらせてもらえたんです。あえて、ファーストガンダムに縛られないスタイルはどうだろう？——と思いついて僕なりにモビルスーツを追求してみました。とはいえ、それはそれで反省点もありまして、次の「ガンダムW」ではファンのニーズを意識したオーソドックスな絵を描いてみました。マグアナックとかがそうですね。「Vガンダム」「ガンダムW」の時はカトキ（ハジメ）さんがいらっしゃいましたが、「ガンダムX」は僕一人でやらなければならなかったんで、色々考えました。それで、僕なりの結論はユーザーのニーズを踏まえたうえで、新しいガンダムを構築しようということだったんですが……。

ハードな作業現場

——当時の作業状況はどんな感じでしたか？

当時を思い出すと涙が出そうですよ。また、新型出るんですかー！—って（笑）。描いた絵の数で言えば「Vガンダム」より多いですね。中絶以降、ほとんど毎週、新型モビルスーツが登場しますからね。元々存在する機体のマイナーチェンジだったら良いんですけど、みんな新型で（笑）。最初はジェニスのカスタムタイプを毎週何パターンか登場させようという話があったんですが、画面ではあまり細かい違いを表現できないんです。最初の頃は「ザブングル」みたいな世界でしたから、思い切った牛の角みたいなパーツを付けたりもしたんですが……。それで新型モビルスーツのラッシュが始まったんだと思います。本当に大変な状況でしたが、やれといわれればヤダとは言えませんがね（笑）。あの頃は昼間は「ガンダムX」、夜は「天空のエスカフローネ」をずっとやっていて、後半は「ガンダムW」の「Endless Waltz」も入って来ました。今思うと本当に大変でしたね。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

——**氣にしているデザインについて教えてください。**

ベルディゴでしょうか。キュベレイの「ガンダムX」バージョンみたいな感じで描きましたが、最初ももっとガンダムっぽくしようと思ってたんですけどね。ガンダムに似てれば、プラモデルを出してもらえんかもしれないとか思ったりして(苦笑)。ワイズワラビーも好きですね。あと、パイロンです。僕としてはあれぐらいのデザインを「ガンダムX」のデザインラインのデフォルトにしたかったんですよ。モノアイじゃないし、ザクとも違うんだけど、ザクっぽいって。あとはクラウドかな。ビーム砲一発でやられるような装甲ではなくて、溶けるけど行動できるという設定なのですが、これは本編の方でも上手く活かされましたね。

9年目の「ガンダムX」への想い

——**本製品のパッケージイラストについて、コメントをお願いします。**

今回の描き下ろしは、ガンダムエックスのデザインはカッコいい!ということがストレートに伝わる絵を描かせていただきました。決して深い意味はなくて、デザインというもののへの接し方が変わってきただけなんです。放送当時に発売されたレーザーディスクのジャケットイラストが、若気の至り以外の何物でもないものになっていることが今とても悔やまれました……。今なら客観的に言えますが、間違ったアビールをしていたと思います。プロの絵描きとして、元のデザインを伝えることがどれだけ大事かを痛感してまして、その反省がDVDのイラストに反映されているんです。

——**今、ガンダムシリーズを振り返っていかがですか?**

DVDの発売が決まって喜んでいるファンの方の声を聞くと、自分の辛い思い出ばかりが浮かんできて戸惑ってしまうんです。この人たちにどう応えてあげれば良いんだろう、って。もう10年近く前の仕事ですから、今ならこう描けるのに、という後悔ばかりが出てきてしまうん

ですね。でも、「ガンダムX」を含めたガンダムシリーズに関わったこと自体良かったと思っています。ガンダムをやったから今の自分があるという自信もありますし、あの時に頑張ったことは無駄になっていないと思います。若手のメカデザイナーにいつも言うんですが、ガンダムに関われるのなら、どんどん関わっておいた方が良いでしょう。やっぱりガンダムをやると、世間の認知度が全然違ってきますからね。そこから仕事を広げて、継続できるかどうかは本人の実力次第ですから。

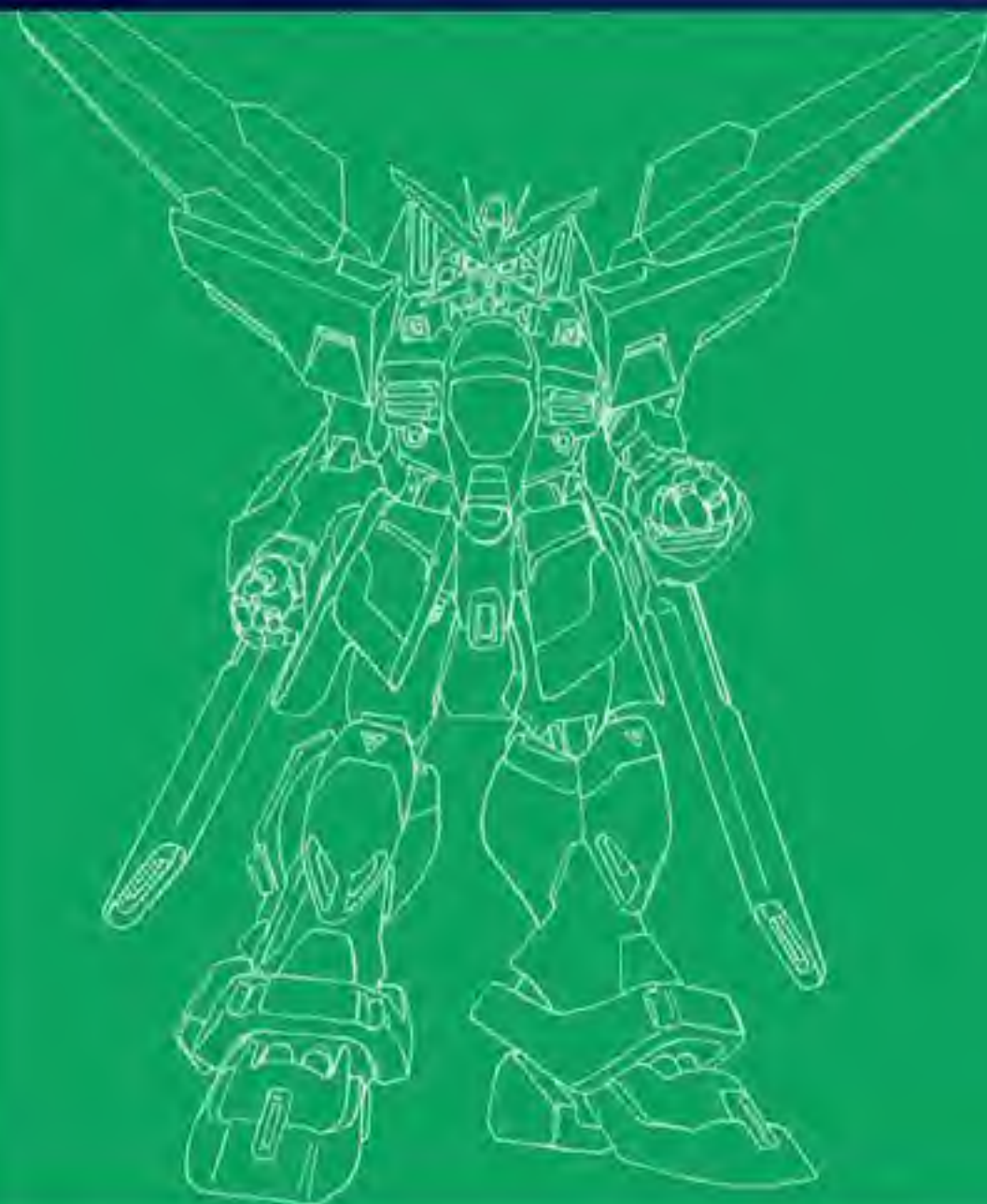
——**ありがとうございました。**

(2004年11月 サンライズにて収録)



PROFILE

(1967年11月22日、静岡県出身。「勇者エクスカイザー」のゲストメカデザインでデビュー。ガンダムシリーズには「ガンダムX」のほか、「機動戦士ガンダムF91」「機動戦士Vガンダム」「新機動戦記ガンダムW」「新機動戦記ガンダムW Endless Waltz」「マガンダム」等に関わっている。現在はアニメーションやゲームの分野にもメカデザイナーとして参加している。



goods

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

ときた洸一

Kōichi Tokita

漫画家

漫画が好きになって本編も見てもらえるのが一番うれしいですね

最初にガンダムに関わった経緯についてお聞かせください

ファーストガンダムを高校時代にTVで見始めたのが個人的なきっかけですね。最初見たのは第1話です。そこから映画やガンブラにハマっていきました。専門学校を卒業した後、モデラーの小澤勝三さんと出会って色々な方を紹介していただいたんです。その中に「コミックボンボン」の編集に携わっていた安井(ひさし)さんがいらっしゃったんです。安井さんは「MSV」や武者ガンダムの企画を立ち上げた伝説的な存在の方で、大変お世話になりました。やがて、安井さんのついでに「ボンボン」や「テレビマガジン」のお仕事をいただけるようになったんです。

ガンダムのコミックを読めるようになったのはいつ頃ですか?

「コミックボンボン」の「武者ガンダム武芸帖」です。やまと虹一先生が描かれるということだったので、やまと先生がお忙しいということで、安井さんからお誘いがあったんです。その頃はイラストが主な仕事だったので、以前マンガ家を目指していたこともありまして、チャレンジしてみました。すると、ありがたいことに評判も良く、漫画の仕事もいただけるようになったんです。やがて「Gガンダム」を描くことになりまして、TVシリーズのガンダムの漫画を描くのはこれが最初になります。

TVシリーズを漫画にまとめるにあたって大変だったことはありますか?

長い物語を編集してまとめるのは割と好きな作業なので、苦にはなりませんでしたが、進行のペースをつかむのが大変でしたね。雑誌に漫画が載った時に、独自の味付けとして来週の話も載せたい、来月までに出てくるモビルスーツを何体が出したい、という欲求があるんです。とはいえ、アニメーションも同時進行で制作しているので、デザインの決定が遅れることもありました。とりあえず連載では影で描いて、単行本の時に色をつけ加えたり、とか(笑)。あと、掲載誌が「ボンボン」ですから対象年齢が低いので、表現も分かりやすいものに

なっています。僕としては漫画を見てガンダムが好きになって、TV本編も見てもらえるのが一番嬉しいんですよ。基本的にはアニメ本編のイメージを保ちながら、多少は子供向けにオーバーに表現したり、というバランスを心がけています。むしろ全然違うものにするのは簡単なんです。漫画とテレビでキャラクターが違ってたら子供はイヤだと思うんです。僕も子供の頃にそういった経験もあるので、なるべくキャラクターのイメージは映像作品に近づけるように心がけました。

描きやすかったキャラクター

「ガンダムX」にはどのような印象を持たれましたか?

プロットを最初に見た時に、「Gガンダム」や「ガンダムW」に比べると、宇宙戦争が世界観に存在してましたし、一番ファーストガンダムらしい話だと思いました。あと、主人公のガロードがティファを守るために戦うというポジションは、お話としても作りやすい部分でしたね。

漫画版のエピソードを覚えてください

何かの手違いだと思うのですが、フロスト兄弟は後にガロードの味方になるという情報が聞こえてきたんです。なので、最初の頃は善悪を曖昧にして、頼りになるお兄さんのイメージで描いてました。ところが、途中でラスボスだによって判明して(笑)。フロスト兄弟は凄くインパクトのあるキャラクターなので、もっと早く、残酷な部分を描いた方がキャラの魅力が出せたんじゃないかなあと。漫画とTVが同時進行したゆえのドタバタですね。当時は話が全部分かった上で描いているわけでは無いので、今から「ガンダムX」を描くとなると、また違った構成になるんじゃないかな。



▲コミック版EPISODE2の回想シーンで、ジャミルのガンダムエックスと対峙したモビルスーツ「メープル・アイト」。ときた氏のオリジナルデザインである。ジャミルのガンダムを打ち倒したモビルスーツを想定して描いたという。



▲漫画版コミックス第3巻の裏表紙イラスト。CGで描かれたガンダムエックスは、ジャミルを倒したカラーリングとのことである。

キャラクターデザインについては?

西村さんの絵は記号がハッキリしているので、描き分けしやすかったですね。「ガンダムW」の時は複雑な線を扱わないと、ヒロイなのかトロワなのか区別しづらかったりしましたから。西村さんの線を出せたかどうかは別ですが、個人的に「ガンダムX」の頃から、やっと人様に見せられるような絵になってきたかと思ってます。そういう意味では「ガンダムX」のキャラクターが僕を救ってくれたという感謝はありますね。

ガンダムX外伝について

「外伝 ニュータイプ戦士ジャミル・コート」(ボンボン16に連載)はどのような形で生まれたのでしょうか?

「ガンダムX」を単行本にする際にページが足りなくなったので、外伝エピソードを入れよう、という話になったんです。だったらジャミルの過去のエピソードがいいだろうと思いまして、編集部と相談したところ、ゴーサインが出ました。プロットは僕が書いたものをサンライズさんにチェックしていただく形でした。キナというオリジナルキャラクターが登場するのですが、実はキナには元になったキャラクターが存在します。TV本編には出てこなかったキャラクターで、西村さんのラフデザインが残っていたので、サンライズさんにお願ひして使わせていただきました。

「ガンダムX」で気に入っていたキャラは?

カリスは結構好きでした。彼が登場して、最初のフリーデン中心の話から世界観が広がった感じが良かったです。パーラはもっと取り上げてあげたかったですね。後半はフロスト兄弟がめいっぱい活躍しますので、なかなか他のキャラクターの魅力まで引き出せなかったのが残念です。

ガンダム以外に描いてみたいTVキャラクターはありますか?

今はガンダムを描かせてもらえるだけで十分だと思っています。僕はガンダムって、音楽でいうところのクラシックだと解釈しているんです。だから、いろいろな指揮者がいて良いと思うんですよ。それによって原典が豊くなることはないわけですから。むしろ漫画を通じてガンダムに対する視野が広がっていったら、そこからTVを見てもらうのも良いと思います。個人的には機会があれば、「ガンダムX」や「Gガンダム」の外伝を描いてみたいですね。

高橋がどうでしたか?

(2004年11月 千葉市にて収録)



▲DVDボックス発売記念書き下ろし色紙。

※プロフィール

1961年4月11日、千葉県生まれ。漫画家。代表作は「ザ・グレイトバトル」(機動戦記Gガンダム)「新機動戦記ガンダムW」(機動新世紀ガンダムX)「新機動戦記ガンダムW ENOLEGES WALTZ」(新機動戦記ガンダムW ローユニット)「機動戦士ガンダム 逆襲のシヴァ」(ガンダム)「SDガンダム英雄伝」(コミックボンボン)「機動戦士ガンダムSEED ASTRAY」(機動戦士ガンダムSEED X ASTRAY)「ガンダムエース」(ガンダムエース) 著者。現在「機動戦士ガンダムSEED DESTINY ASTRAY」(ガンダムエース)を連載中。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

<<<<

映像特典

>>>>

樋口康雄

Yasuo Higuchi

音楽

ガンダムXのBGMは3週間で
一気に完成に書き上げました

—「機動新世紀ガンダムX」に携わった経緯からお話ください。

音楽プロデューサーの太田敏明さんを通じてお話がありました。彼とはずっと前から知り合いだったのですが、この仕事を引き受けるにあたって、僕は太田さんに2点ほど確認したことがあるんです。“僕もそんなに若くありませんが、これから先、アニメの仕事もそう多く引き受けられません。作品の内容というよりも、この仕事が僕の残りの作曲活動の中でそれなりの意味を持つ作品になりえるでしょうか？”と。太田さんは“絶対そうなる”とおっしゃってくれました。もうひとつは、音楽のレベルです。別にアニメーションを軽視しているわけではありませんが、この前にやった「小公女セーラ」が音楽として高いレベルを保てたので、今度はどうなのかと。それについては“レベルはいくら高くても良い。ただ、難解なものは困る”とおっしゃる。それで引き受けたのです。後に太田さんが“ガンダムでは樋口さんの印象が一番強い”とおっしゃって下さったのですが、これは僕を前にした言葉なのかもしれませんが、嬉しかったですね。

—「ガンダムX」の物語に対する印象はいかがでしたか？

「ガンダム」というタイトルは知っていましたが、ロボットが合体したりするのがそうだと思っていました。でも、実際に見たら全然違っていましたね（笑）。僕、こういう物語が好きなんです。若者が主人公の、いわゆる青春ドラマが。ヒーローのガロードが気取っていない。そこがイイなと感じ、やりたいと思いました。

ガンダムXの作曲スタイル

—第1話でガロードがガンダムを発見する場面の音楽など、音楽と画面の動きの一体感が素晴らしいです。画面にあわせて作曲された部分もあったのでしょうか？

それを言っていてくださいと嬉しいですよ。それは、僕と音楽監督の浦上靖夫さんの勝利だと思います（笑）。いわゆる録り溜め方式で、劇伴のメニュー、シナリオとキャラクターの設定書だけで作曲しました。僕がこれまでの劇伴の仕事で覚えてきた録り溜めのコツと、ずっとガンダムに携われてこられた浦上さんの技でしょう。偶然でしょうが、演出の生理と僕の音楽がピッタリ合ったのだと思います。劇伴のメニューを作ったのは浦上さんです。通常の劇伴メニューというところから“ガロードらしい、悲しい”とか無味乾燥なものが多いのですが、浦上さんのメニューは作曲家をやる気にさせる、作り込んだ物だったんです。

—ガンダムの音楽は3週にわたって作製・録音されていますが、一曲一曲がとても緻密です。それぞれ作製に費した時間はどれくらいでしたか？

僕は早いんですよ。だいたい3週間ぐらいで一気呵成に書き上げたと思います。作曲に入るときは、自分を曲が書ける状態、一種のトランス状態に持っていくわけです。その状態に入ると脳の演算の速度が上がって熱くなる。その間、作曲以外のことはまったく何もできません。僕に限らず作家の方は皆さんそういうところがあると思うのですが、作曲の仕事は、次回にその状態（作曲できる状態）に自分を持っていく保障がない。それが、ものすごく不安なんです。精神的に落ち込んでいたりすると、もう駄目ですね。「ガンダムX」の場合、毎回2週間で書き上げて、残りの1週間でスコアをチェックしたと思います。後でスコアを見ると、自分でもよくこんな短期間で書き上げたなって驚くことがありますね。

オーケストレーションの秘密

—音楽監督とパーカッションが織り成す色彩感、女声ヴォーカルや合唱などヴォーカリーズ（人声）を織り込んだ進行感のあるオーケストレーション、それを具体化していくレコーディングの過程についてお話しください。

シリアスミュージックの作曲でもそうですが、オーケストラの編成は僕流のものです。普通のオーケストラとちがってファゴットが入っていないとか。ラテンパーカッションが印象的とのことですが、クラシックのプレイヤーの演奏でスコアに書き込んだものです。シンセサイザーは打ち込みではなく、プレイヤーがその場で演奏しています。シンセは弦楽器やリズムセクションの代用品ではなく、ひとつの楽器だと思っています。合唱が出てきますが、これは特に要望があった訳ではなく、作曲しているうちに欲しくなったのです。混声合唱的な歌い方ではなく、マーラーの交響曲「復活」のような雰囲気になりました。レコーディングのタクトは僕が振っています。演奏のプレイヤーは誰でもよいというわけではなく、全員指名しています。ピアノでは、美野春樹さん、菊池ひみこさんに参加していただきました。あるプレイヤーが“これだけ曲を書いているのに何ですぐにOK出すの？まだ演奏が出来上がっていないじゃないか”って言っていたそうです。僕は作曲にすごく集中しますが、気が短いのが、スコアが出来上がっちゃうと気を抜いてしまうようです（笑）。録音エンジニアの吉田俊之さんの技術も素晴らしいと思いますね。

—いば、「ガンダムX」を振り返って

結構、難しい音楽を書いたのですが、それが抵抗なくスッと受け止めていただけたのなら、それは作品自体のクオリティが高いからだと思います。オーケストラから新作を頼まれて書くこともあるのですが、初演だけで終わって再演されることは稀です。こうやって繰り返し聴い

ていただけるのは、ガンダムの音楽だからということもあるのでしょうか。ガンダムを通して僕の音楽に関心を持っていただけたら、それは嬉しいことです。後でガンダムのコンサートのために作った曲（プログラムタイトルは「月は見えているか」）がありますが、これはスコアでは「バイオリンコンチェルト・ディファ」ってタイトルなんです。終盤にかけて、もう少し音楽を書き足したかった気がしますし、不完全燃焼な思いもあります。時々、物語の本線から離れたエピソードがありましたが、それを掘り下げて、そのための音楽を書いたら面白いでしょうね。ガンダムの新作があれば、これは是非やらせていただきたいと思います。手塚治虫さんと「火の鳥2772 愛のコスモゾーン」の仕事をした時に、“これから、いろんなアニメの仕事がきますよ”といわれたのですが、これがそのひとつだと思うと、とても感慨深いですね。「機動戦士ガンダム」監督の富野（由悠季）さんも虫プロのご出身であるわけですし、

（2004年）1月 東京・都立テラスにて収録
インタビュー：早川隆・横成・大塚一幸

プロフィール

1962年10月13日、東京都出身。小学校時代からピアノやアンサンブルの作曲を始める。高校時代にボーカル・インストルメンタルグループ、シンガポールのメンバーとしてプロとして活動を開始。1972年に作曲、編曲、ボーカル、キーボード演奏、オーケストラアレンジをひとりで手がけたアルバム「abc/ビコファースト」でソロデビュー。現在に至る。映像作品にも多くの曲を提供しており、「ふりむくな顔」が「機動戦士ガンダム」など、その作品は「バードリー」は高い。アニメーション作品への参加は「火の鳥2772 愛のコスモゾーン」（プレイヤー4・地獄の中の天使たち）「小公女セーラ」（以上、音楽）「ママは小学4年生」（主題歌の作曲・作曲）。



DREAMS
発売/キングレコード
品番/KDA100
発売日/1996年5月22日
第1話から第26話まで使用され
たオープニング・テーマとカラオケ
収録。『Don't Stop Loving You』
とカップリング。ジャケットイラスト
は西村誠芳。税込定価971円



Human Touch
発売/エアー・ス 販売/アポロ
品番/AYDM108
発売日/1996年5月28日
第1話から第14話、および第39話に
使用されたエンディング・テーマとカラ
オケ。および『Instrumental Version』
、『Instrumental Version』は『ガンダム・
エンディング・コレクション』(AYDM51)
にも収録されている。税込定価777円



Human Touch
発売/エアー・ス 販売/バンダイ
ミュージックエンタテインメント
品番/AYDM115
発売日/1996年8月21日発売
第15話から第26話に使用され
たエンディング・テーマ、カラオケ、
『さすくいくよ』とカップリング。ジャケッ
トイラストは西村誠芳。税込定価
971円



Resolution
発売/キングレコード
品番/KDA140
発売日/1996年10月23日
第27話から第39話まで使用され
たオープニング・テーマとカラオ
ケを収録。『I don't wanna cry』
とカップリング。ジャケットイラスト
は西村誠芳。税込定価971円



銀色Horizon
発売/エアー・ス 販売/バンダイ
ミュージックエンタテインメント
品番/AYDM117
発売日/1996年11月5日発売
第27話から第39話に使用され
たエンディング・テーマ、カラオケと
『オレンジ色の花』がカップリング。
ジャケットイラストは西村誠芳。税
込定価971円



機動新世紀ガンダムX SIDE.1
発売/キングレコード 品番/KDA313
発売日/1996年7月24日
『DREAMS』『Human Touch』『Warren Wiebe』
のフルサイズと横口康雄作曲のBGMを収録。初回限定
はスプーナー付き。ジャケットイラストは西村誠芳。税込定
価913円



機動新世紀ガンダムX SIDE.2
発売/キングレコード 品番/KDA322
発売日/1996年10月23日
『DREAMS』『Human Touch』『Warren Wiebe』
のTVサイズ、イメージソング『POWER by YOU』(高木
洋)『愛しい未来へ』(かないみか)、およびBGMを収録。
ジャケットイラストは西村誠芳。税込定価913円



機動新世紀ガンダムX SIDE.3
発売/キングレコード 品番/KDA335
発売日/1996年1月22日
『Resolution』『Human Touch』(re-issue)『銀色
Horizon』のそれぞれフルサイズとTVサイズを収録。そ
の他イメージソング『growth』(高木洋)とBGMを収録。
ジャケットイラストは石川純治。税込定価913円

立目般血



▶ **planning**

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

番組 企画書

新番組TVアニメーション企画

番組仕様

タイトル：『機動戦記ガンダムX(エックス)』
種別：巨大ロボットアクションアニメ
形式：30分連続ストーリー
対象年齢：小・中・高生を中心とした児童全般

スタッフ

原作：矢立 肇
監修：富野由悠季
シリーズ構成：川口松太郎
キャラクターデザイン：西村純男
メカニカルデザイン：大河原邦男
石川真嗣
美術：スタジオ奥田
音楽：横山肇
監修：高松信司
プロデューサー：船山昌雄(サンライズ)
監修：西村純男(サンライズ)
企画制作：サンライズ

ひとつのコロニーの独立運動に端を発した
第七次宇宙戦争は
地球圏内、宇宙空間で
両方とも一歩もひかぬ状態の中で
人類全ての故郷である地球に
数億人的ダメージを与えるまでに至った。

はたして、戦火により世界規模の環境破壊が激し
資源を減った人口のほとんどは失われ
生き残ったわずかな人々は
勝利も敗北もない戦後の荒廃を前に
ただ立ち尽くすが如き状況に

……そして15年の時が経たれた。

この物語は戦後を生きた少年達
そして戦前から生きてきた人々の物語である――

企画意図

1. 新たなガンダムワールドの創造を目指して

前々作『機動戦記ガンダム』、そして前作『機動戦記ガンダムW』によって、ようやく『ガンダム』が単なるシリーズ作品でなく、それぞれに独自の世界観を持つ、『独立した作品』であるとして認知されるようになってきました。

それは、『ガンダム』の持つ可能性が更に大きく広がった事を意味します。しかし、『ガンダム』の原点である前作『機動戦士ガンダム』という作品が持つリアル感、物語性、メッセージ性もまた、忘れる事の出来ない重要な要素として『ガンダム』のシリーズに活かしていかなければなりません。

本作品は、前作ガンダムの持つこれらの魅力を見直し、そのエッセンスを前作以上に盛り込むながらも、前作『ガンダム』の可能性を最大限生かした斬新な物語設定を構築し、まったく新しいタイプのガンダムワールドを創造していきます。

2. 解りやすく明快なストーリー展開

より多くの視聴者をターゲットとする為、ストーリー展開はいたずらに複雑にすることを避けて主人公の感情の動きを中心に据え、視聴者にとって理解しやすいうまく作品面を目標とします。

企画のポイント

① 遠大と異なる視点から描く『ガンダム』

――遠大に何もない新しい世界設定
もしも戦争で大量のコロニーが地球に落とされたら、地球は、人類はどうなってしまうのか――
本作品の舞台となるのは、そんな世紀末的世界なのです。
生き残ったわずかな人々は、無秩序な状態となった地球上で各地に拠点を築き、復興に向けてパイオニアある生活を続けています。
物語は、戦争から15年が経ち、ようやく地球に秩序が戻りかけた世界を舞台に展開されます。
今までのガンダムでは出来なかったやけどの現実により、誰も見た事のない、まったく新しいガンダムワールドが視聴者を魅了します。

② 新しい舞台設定により可能になる NEW モビルスーツバリエーション展開

強い者しか生き残れない無情なこの世界で、最も貴重なと賞められているのが、先の戦争で残った遺跡、軍のモビルスーツ等の兵器です。

遠くモビルスーツを手に入れた者は、人々から『モビルスーツ乗り』と呼ばれ大きな力を手にします。しかし戦後15年経った現在、完全な形でモビルスーツが見つかる事はまずありません。

そこで、この世界では見つかったパーツを組み合わせる事により、独自のモビルスーツが造られているのです。

この設定により、従来のMS/メカニカルに上回る多彩なモビルスーツの登場が可能になり、前作を見ない様々なシチュエーションでの戦いが繰り広げられます。

前作、従来のガンダムが持つリアル感を継承し、前代『機動戦士ガンダム』での『兵器としてのモビルスーツ』という概念を踏まえ、作品のリアルなイメージは確保していきます。

③ 全編にわたり盛り上げられるガンダム対ガンダムの戦い

今回も登場するガンダムは、全てが双方ではあきません。うちでは、序盤から主人公達の視点として登場し、全編にわたりガンダム同士の戦いを繰り広げます。

この両者のガンダムは、先の戦争において地球側の切り札として投入された最後のモビルスーツとして登場、他のモビルスーツとの格差をより一層強調して描かれます。

又、各ガンダムにはそれぞれに個性ある武器、機体を持たせており、ガンダム同士においてもそれぞれが独特な個性を放ち、各ガンダムの役割を明確に描いていきます。

④ 物語のテーマは若者達の少年達の成長

過去、ガンダムという作品は常にロボットが登壇しアクションをするというだけの物では有りませんでした。そこには、人間の愛、情、友情、そして成長が描かれていたのです。それこそ、『ガンダム』がここまで支持されてきた要因ではないでしょうか。
ファーストガンダムから15年経った現在、もう一度『ガンダム』を原点から振り返り人間の成長のドラマを描く……それがこの作品のテーマなのです。

本作品では一人の素朴な少年が次第に成長し、精神的、肉体的に男として自立するまでを物語の中心として描き、15年前の『ファーストガンダム』での感動を現代の視聴者に届けます。

⑤ これまでのファン以上の視聴者を引き込む 解りやすいドラマ展開

本作品は、ガンダムのパイロットとなる15歳の主人公の少年と、同じ戦後時代である若者を中心としたドラマとなります。そのため

は感情力もある、若者大のドラマを主軸に置く事によって戦後を生きた若者達を生きたと描き、戦後時代である視聴者の共感を喚起します。

また、従来の『ガンダム』の主流である大河ドラマ的展開を本作ではシリーズの大きな流れに留め、3〜4巻で完結できるエピソードをつなげて、エピソードごとの内容が完結するスタイルを取り、より解りやすいドラマ展開を目指します。

ガンダムXの物語

① 地球に壊滅的なダメージを与えた戦争

一つのコロニーの独立運動に端を発した戦争は、地球とコロニーの全面戦争という甚大な事象となり、宇宙、そして地球は激しい戦火に包まれていった。

コロニー側は地球連邦軍に対する切り札として、地球に莫大な被害を及ぼす『コロニー落とし作戦』を計画、連邦軍に降伏を迫ったが、それに対し連邦軍も超兵器――特殊な能力を持つ人間(ニュータイプ)専用のモビルスーツ(ガンダム)――を導入し激戦の幕を開けた。

一触即発の状況の中、勝利を収めたコロニー側は作戦を遂行、対する連邦軍も一歩も退かず、地球は次々とコロニーが落とされていった。

――地球は壊滅的な被害を受け、資源を失った人口のほとんどは失われてしまった。もはや、戦争には勝利も敗北もなかった。荒廃した地球に残ったのは、わずかな人々と、人々の命を奪った兵器の残骸だけであった――

② 囚われた国の少女

その戦争から15年が過ぎた地球。
生き残った人々は各地に拠点を築き上げて暮らしており、何となく復興の兆しが見え始めていた。

主人公「ガロード・ラン」は若くすく暮らしている町で、戦争が停戦した直後――モビルスーツ等の兵器を廃し出し、売りさばいて生活している15歳の少年である。

モビルスーツの知識と経験にかけては皆群の腕を持つ彼は、その例を見られ、ある日「ライブ」と名乗る紳士から仕事を依頼される。

その仕事とは、ある「リチャード」(注)に送られた「ディファ・ディール」という少女を助け出して欲しいという依頼であった。リチャードとは、無闇で兵器やモビルスーツ等を盗り売り飛ばして行動する首領の別称である。

その仕事を引き受けたガロードは、少女を奪ったリチャードが身を寄せる陸上戦艦「フリーデン」へと向う。

「フリーデン」には、艦長の「マイカ・コート」をリーダーに、「ヴァン・ズー」と「ロビー・ロイ」という2人のMSパイロットと、先の大

戦で連邦の切り札として投入されたMS、『ガンダム』が2機搭載されていた。

③ 少女に奪かれてめぐり合う最後のガンダム

まんまとディファを奪い出す事に成功したガロードは、何も知らずに「アルダネディバ」の手先である、ライブにディファを渡す出そうとするが、激しく反抗する彼女を見て思い直し、ディファをもう一度取り返して一機に逃げ出す。

アルダネディバ社のMSに盗まれるガロードは、不思議な能力でディファに買われ、連邦の軍事工場へと運ばれた。

その工場の中で、ディファがこう言いながらガロードの背後を指す。
「あなたの持つべき……ガロード」

そこでガロードが目にしたものは――ひとりに残された「ガンダム」であった。

驚くガロードであったが、その間にも運命が迫ってくる。
「いつかえれば……」いちがはちが「ガンダム」に乗り込むガロード。

なんと動き出したその「ガンダム」は、あつという間に運命のMSを倒していき、しかし、工場から脱出しようとする「ガンダム」の前に、「フリーデン」の2機の「ガンダム」に奪ったディファとロビーが立ち塞がる。

ジャミルが再びディファを連れ戻しに来たのだ。その時ガロードの乗る「ガンダム」を見てジャミルは愕然とする。

その「ガンダム」こそ、彼が過去戦争で使っていた、恐るべき破壊力を持つ「サテライトシステム」を搭載する最後のガンダム、『ガンダムX』であった――

④ 新たなニュータイプを探して

その後、戦艦の工場直下で起きたディファを奪取る時、やむなくジャミルの元へ向かっていたガロードは、彼らの真の目的――同じ存在する遺伝子ニュータイプを戦争に利用される前に探し出し、戦艦の崩壊を阻止できないと決意する――という事を知る。

艦に落ちたディファへの準備もあり、ジャミル達の行動に同意したガロードは、フリーデンに同行する事にし、彼と共にニュータイプを探す航海に出るのであった――

⑤ 主人公達を付け回す2機のガンダム

ガロードを助けるという「フリーデン」のクルー達に対し、序盤から彼らを執拗に付け回すMSが現れる。「ジャギア」と「オルバ」という美形の女子が乗る2機のガンダムである。彼らはある組織の指示によって行動しているようだが、それが何者なのかは彼らの行動を含めて謎であった。

主人公達と彼らとは、シリーズ全巻を通してライバル関係として関わっていく。

基本設定

① ガンダム

「ニュータイプ」の能力を最大限引き出す「フラッシュシステム」を搭載する地球連邦軍のニュータイプ専用モビルスーツの総称。

「フラッシュシステム」とは、パイロットが「ニュータイプ」である場合のみ起動するシステムで、搭載のMSを一人でコントロールできるシステムである。

先の大戦では、ガンダム一機で無人のMS125機を倒り、戦艦の部隊として恐れられた。ガンダムの名称は、第一次宇宙戦争時にその試作第一号機に乗った少年パイロットがニュータイプとして覚醒したことに由来する。

② ニュータイプ

戦艦時にいって特殊な能力を発揮する能力を持った人間の総称。本来は進化すべき人類の未来像という意味である。

先の大戦ではこの「ニュータイプ」が投入されたことが世界規模を驚かせたと考えられている。しかし、調査部隊に参加した「ニュータイプ」はほとんどが死に、あるいは行方不明になっている。

③ モビルスーツ乗り

兵器製造工場が存在しないこの世界における「モビルスーツ」は、最も貴重な存在である。

自分自身でそれを守らなければいけないこの世界で、「モビルスーツ」は最高の武器であり、財産であった。「モビルスーツ」さえあれば、その人物は、大きな力を手にいれたも同然なのだ。人々は軍の基地跡地を回り、MSを探し続けた。

そして、遠くMSを手に入れた者は、人々から「モビルスーツ乗り」と呼ばれ始められた――

④ バルチャー

軍の遺産を手に入れば、それが例えMSで無くても思い通りに売れる。

それらを探して売りさばく者達がいた。他に「バルチャー」と呼ばれる連中である。

「バルチャー」は地球上に無数に存在しており、それぞれが対立関係におかれていた。

彼らの一番の願いは最大の兵器で売れる(MS)である。しかし、強力な(MS)はほとんど売りに出される事はなかった。強力な(MS)を売るという事は、敵に軍を置くようなものだからである。

したがって、ほとんどの場合自分達の利権といて手元に置いておくのであった。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。



映像特典



オフィシャル 設定集

ガンダムXのモビルスーツの世界観

A.W.0015の地球では、基本的にモビルスーツ(MS)を生産する施設、技術が共に失われています。かろうじて、MSを修理、改造するだけの技術は残っていました。

しかし、MS自体は、完全、不完全を含めてかなりの数が残っていました。

大戦の遺物であるMSを、大戦中のパイロットや、メカニック達が戦後の混乱の中を生き残る為に利用していました。それが「MS乗り」の始まりです。

「MS乗り」達は、自らの力の象徴として愛機に裝飾を施したり、他機種の部品を取り付けたり、壊れたMSをつなぎ合わせたりといろいろな形でカスタムメイド化して行きました。その他に、自ら付けた愛称で愛機を呼んだり、他人から通称を付けられるMS(MS乗り)も登場してきました。

しかし、人間の性で「MS」と言う力は常に正義に使われるわけではなく、むしろ、悪業の方が目に付く事も多かった。MS自体が食品としての価値が高く、利権に関わる事にはMSが関わるという事も相俟って、「MS乗り」と言う職業には、ダークなイメージが付いたのです。

ただ、それだけでなく、ちゃんとした「MS乗り」として、名声を馳せている人間もいます。

バルチャーについて

バルチャーとは、本来「ハゲタカ」の意味で、戦後もなく、大戦中の軍事施設や兵器の残骸をあさっ

て売れば儲かる事を、いつしかそう呼ぶようになったのです。しかし、現在ではもっと幅広い意味で使われるようになっています。良い例が、ジャミルですが、彼のように、MSの回収・修理を良心的価格で行ったり、町々を回り生活物資の行商を行う等、社会正義の仲から外れず、一般人にも親しみを持たれているバルチャーもいます。バルチャーの世界にも、組織としては確立されてはいませんが、ギルド的な関係があります。今話の、グリーズ、ローザ、ロッシがジャミルに協力したように、互いに助け合っているのです。そのような関係には、必ず不文律が生まれるのですが、バルチャーを生業にする連中の多くは曲者です(曲者でなければ生き残れないのかもしれませんが)なかなか友好的関係が存在し得ないのが現状です。そして、社会正義からも外れ、無法の隅りを居るバルチャーも多い(多いくらいです)一般人からは、忌み嫌われています。

バルチャーの仕事は、MSの回収・修理だけではなく、色々な物の売買の仲介に入ったり、MSを持っている者は用心棒を行ったり、時には、情報屋のように情報を扱うこともあります。とにかく、金になることならなんでもする「何でも屋」と考えて頂ければ正解です。

また、ジャミルのように陸上戦艦を持っている者もいれば、バイクやトラックの連中もいます。形式も決まっていはいないのです。必要に応じて、組織形態を変化させていくのもバルチャー達の特徴でしょう。

ガンダムX サテライトシステムについて

ガンダムXの背中に取り付けられた4枚の「リフレクター(鏡面状のプレート)」によって、月面にある太陽発電基地から発射される「スーパーマイクロウェーブ」を受け、高出力のエネルギーを得る事ができるシステムである。

「リフレクター」と直結する「サテライトキャノン(背

中の大砲)」は、本来コロニー撃滅兵器であり、最大出力の場合、一撃でコロニーを落とす程の破壊力を持ちます。

本来は複数の中継衛星によって如何なる場所に於いても「スーパーマイクロウェーブ」を受ける事が出来たが、先の戦争によってこれが全滅させられた為、月からの一軸での位置からしか「スーパーマイクロウェーブ」を受けられなくなっています。

また、無人となった月面基地とのシステムの初動時に於ける回線接続は、色々な電波障害を避ける為に、特殊な手段である「サイコミュ通信」で行われない設定です。

なお、一度登録されたMSは、月面基地の検索システムにより自動的に追尾されます。

「スーパーマイクロウェーブ」は、目には見えませんが、ガンダムXの胸に描いたレーザー光線は、MSの位置の検索と「スーパーマイクロウェーブ」を送信する為のガイドレーザーです。

アルタネイティブ社について

終戦直後、旧連邦軍の技術士官だったフォン・アルタネイティブが、ほぼ無傷の状態であえられていた旧連邦軍のMS実験施設を接収して、商売を始めたのがアルタネイティブ社の始まりです。「社」と名乗っていますが、この世界では、「社」としての定義が崩壊していますので、この名はある種の旧世代の人間の持ちです。

ただ、フォンが旧連邦軍の技術士官だった事と、旧連邦軍のMS実験施設に接収されていた豊富な予備・改良パーツのおかげで、「アルタネイティブ社」ブランドは若くして人気でした。アルタネイティブ社のMS部隊に旧連邦軍のドクトレスが主だったのもその為です。

ところで、フォンがティファを何処から入手したかについては、不明です。ただ、フォンは、旧連邦軍の技術士官だったため、ある程度ニュータイプについ

ての概況を知っていました。しかし、直接ニュータイプを利用する技術は持っておらず、ティファを研究する事で根本の原理を含めたニュータイプに関する技術を解明しようと思っていたのです。

その矢先に、ジャミルによってティファを奪取されてしまったのです。

それ以降は、第一話からの通りです。

物語の世界設定について

「機動新世紀ガンダムX」の物語は「機動戦士ガンダム」(ファーストガンダム)から歴史的に繋がるものではありません。ただ、本作品の中で描かれる15年前の戦争は「ファーストガンダム」あるいはそこから続く世界の何処かの戦争をイメージしています。(考え方としては、「機動戦士ガンダム」に似たパラレルワールドだと考えて貰えば、わかりやすいと思います)

この時代、宇宙に人はいるか? について

15年前の戦争によって、地球から宇宙へいく手段がなくなってしまったため、コロニーの人々がその後どうなったかは判りません。ただ、スペースコロニーは基本的に自給自足できるので、無傷のコロニーがあれば人間はいると思います。

ニュータイプについて

ニュータイプについては「ファーストガンダム」でのそれをほぼ踏んでいきたいと思います。本作品でのニュータイプは宇宙で生まれた人々の次の世代と考えています。(ニュータイプが人としての進化ならば一世代に留まらずに、例えその母が地球に戻っても、発生すると思われますので)

フラッシュシステムについて

フラッシュシステムは旧連邦の開発したニュータイプ用のコックピットシステムの事で「サイコミュ」によって複数の無人MS(モビルスーツ)を一人のパイロットで運用出来るようにしたものです。(基本的にガンダムには全て、フラッシュシステムがあります。パイロットがニュータイプでない場合は、フラッシュシステムは作動せず、通常のコックピットと同様にしか使用出来ません。

メカニカル設定

●ガンダムエクسس

【解説】

主人公バクロード・ランが乗る事になるガンダム。[ニュータイプ]の力を増幅する「フラッシュシステム」と、最強の兵器である「サテライトシステム」を搭載する。

「サテライトシステム」とは、月面に建設された太陽発電システムから放たれるスーパーマイクロウェーブを背中の四枚の鏡面状プレート「リフレクター」に集め、高出力のエネルギーを得る事ができる最強のシステムである。特にリフレクターと直結するサテライトキャノンは、最大出力の場合コロニーを一撃で落とせる程の破壊力を持つ。

他に、大型ビームソード、盾一体型シールド「スターライフル」等の武器を装備するが、いずれも「サテライトシステム」と連動しており、リフレクターからエネルギーを得た状態で最強の力を発揮する。リフレクターが開き集光する際に光が反射し、まるでそれ自体が発光している様に見える事から、他の「モビルスーツ乗り」達から「光る翼を持つMS」と呼ばれ恐れられている。

●ガンダムエアマスター

【解説】

ウィッツ・スーが乗るガンダム。[トランスシステム]を採用する。

「トランスシステム」により飛行形態に変形、長距離を長時間飛行することができる数少ないMS。飛行する兵器がほとんど残っていないこの時代、[トランスシステム]は戦う相手にとって最大の驚異となる。

●ガンダムレオバルド

【解説】

ロアビー・ロイが乗るガンダム。全身を過剰なまでの銃火器によって完全武装している。左肩に装着した大型ガトリング砲「インナーアームガトリング」は、通常バックパック形態から左腕と合体し、腕全体が巨大なガトリング砲へと変化する。また、足首関節にローラーを装備、地上を高速で移行することができる。

●ガンダムヴァサゴ

【解説】

主人公達を付け狙う双子の兄、シャギア・フロストが乗るガンダム。戦後、連邦によって開発されたガンダム。腹部に大型のメガ粒子砲「メガゾニック」を内蔵、凄まじい威力を誇る。両腕のストライクローはメガゾニック砲を発射する際のアンカーとしても使用される。

●ガンダムアシュタロン

【解説】

双子の弟、オルバ・フロストが搭乗するガンダム。ガンダムエアマスターと同じ「トランスシステム」を搭載しているが、ガンダムエアマスターと違い、[速さ]よりも[力]を重視したシステムを採用、変形したその姿は、大きなツメを持つ巨大な生物の様である。そのツメ「アトミックシザーズ」は、MS形態時にも武器として使用する事ができ、接近戦でその威力を発揮する。通常のMSと比べ体積、重量ともひとまわり以上大きい。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

Interview

泉 勝洋

Katsuhiko Izumi

企画担当

モビルスーツのデザインコンセプトについて

「ガンダムX」参加の経緯をお願いします。

「ガンダムX」の頃、僕はサンライズさんへ出向していました。僕は企画室に所属していて、そこはアニメの企画を行っていたチームなんです。そこで僕は「ガンダムX」の企画制作に携わった後に、企画担当に昇りました。企画担当といっても主にモビルスーツのデザイン発注のやりとりをする仕事で、「Gガンダム」「ガンダムW」までは中山(浩太郎)さんが専任ポジションにいらっやあって、僕は中山さんからバトンタッチした形です。僕の仕事をもう少し具体的に言うと、主に大河原(邦男)さんにガンダムのデザインを発注する仕事でした。ガンダム以外のモビルスーツや小道具の設定は、設定制作の竹内(崇)さんが担当されていました。作業の流れとしては、高松さんのオファーを大河原さんに伝えて、商品化の事も考えながら、デザインを決定稿に持っていくことです。なぜ僕のようなポジションの人間がいるかというと、ガンダムというモビルスーツには常に膨大な量の設定があって、それを作っていくだけでも相当の手間がかかってしまうからなんです。

主役モビルスーツ、ガンダムエックスのデザインはどのようにして作られたのでしょうか？

企画立ち上げの時、大河原さんが描いたデザイン案の中に、背中大きな剣を背負った「佐々木次郎」みたいなガンダムがあったんです。もう一つ、背中に発光体があって、「光るガンダム」という案も存在していて、その二つがガンダムエックスのデザインベースになりました。大きな剣のアイデアから、ガンダムエックスは複眼兵器——例えばソーラレイシステムクラスの——を持っているという設定が生まれました。あと、ガンダムエックスの両腕についている青いパーツは、背中光を集めた時に、その光が体中に行き渡っているように見せたいという要望がありまして、その名残です。発光させるという案は、最終的には無くなってしまいましたが。

ガンダムエックス以外のガンダムについては……？

前作の「ガンダムW」が5機のガンダムを出して評判が良かったですし、今回も5機登場させようという話になりました。ガンダムヴァサゴとガンダムアシュタロンが酷に酷なのは、兄弟で艦を構成したいという高松さんの考えに基づくものです。ネーミングは僕の案が通ったものもありました。エアマスターとヴァサゴがそうなんです。エアマスターはスイスの時計「オメガ」に「シーマスター」があったので、それを空を飛ぶモビルスーツになぞらえてみました。ヴァサゴは「悪魔学」に登場する悪魔の名前です。

ダブルエックスのデザインは？

ダブルエックスは大河原さんのアイデアが、ほぼそのまま活かされています。ガンダムエックスの進化型ということで、サテライトキャノンも2本になりました。佐々木次郎に対する宮本武蔵のようなポジションを考えられていたのかもしれない。顔のシルエットがエックスになるのは大河原さんもこだわっていたポイントでした。とにかく何か特徴が無いとつまらないよねって、大河原さんがおっしゃっていたのを記憶しています。Gファルコンは、大型のメカを出したいという要望で登場しました。配色は高松監督の指示で、Gアーマーに似たものになりました。ダブルエックスの胴体に赤い部分が入り込んでいるのも、ファーストガンダムをリスペクトしていらっやした高松さんのこだわりでしたね。

「ガンダムX」の仕事を通り過ぎていかがですか？

「ガンダムX」の仕事を通じて、色々なクリエイターの方と知り合いになったことが僕にとって一番の収穫でした。今の仕事にも繋がる、幅広い人脈を得られたと思います。機会があれば「ガンダムX」のような大きなプロジェクトにまた参加してみたいなと思っています。TV番組の現場って、やっぱりみんなで作っている実感みたいな物が溢れますから。

ありがとうございました。

(2004年11月 バンダイ本社にて収録)

※ PROFILE

1969年8月23日、石川県生まれ。1991年/バンダイ入社。「SDガンダム」の担当などを経て、1995年よりサンライズに出向。現在はバンダイキャラクタータイ事業部で、「GUNDAM FIX FIGURATION」(MS IN ACTION)、「B.I.C.(SUPER IMAGINATIVE CHOGOKIN)」などの開発を担当する。

Interview

富岡 秀行

Hideyuki Tomioka

プロデューサー

高松監督の作るガンダムが見てみたかったです

スタッフの人数はどのような形で行われたのでしょうか？

まず、監督が高松(信司)さんになったのは、当時、僕の周囲にいらっやる方で一番監督をやりたい人だったからです。高松さんとはサンライズへの入社時期も近かったですし、僕も「装甲騎兵ボトムズ」「機甲界ガリアン」の制作進行をやっていたこともあって、一緒にお仕事をする機会が多かったです。演出にならなくても「ターティピア」(OVA版)や「機動警察パトレイバーON TELEVISION」でお世話になりましたし、おつき合いは結構長いんですよ。高松さんはガンダムシリーズには「Zガンダム」「ガンダムZZ」「逆襲のシャア」と関わっていらっやいますし、富野(由悠季)さんが作ったガンダムも熟知しているだろうと、僕はガンダムシリーズに関わるのが「ガンダムX」で二作目なのですが、「Gガンダム」は今川(泰宏)さん、「ガンダムW」で池田(成)さんという方々に監督をお願いしてきた流れで、年代的に行くと次は高松さんだと思って推薦しました。

シリーズ構成の川崎ヒロユキさんの起用は？

川崎さんは高松監督が連れてこられた形です。僕は仕事をするのは初めての方でした。全話のシナリオをお願いすることになったわけですが、スムーズに進めていただきました。書くインパクトのある方で、才能を感じましたね。「ガンダムX」は高松さんと川崎さんの二人でストーリーを組み立てていった作品なんです。

キャラクターデザインに西村(誠芳)さんを選ばれたのは？

「ガンダムX」は新鮮味を出したくて、キャラクターデザインの経験が無い人を選びたいという心づもりもありました。それで、これまでお世話になってきたスタジオダブの方にお話ししよう、ということに致しまして、最終的に西村さんに決めました。西村さんとは、「ボトムズ」の頃からのおつき合いで、以前から上手な方だと思っていました。

声優についてはいかがですか？

声優さんとは毎週アフレコが終わった後に飲みに行って、皆さんとディスカッションしていました。かがずゆみさんはデビューだったんですよ。初々しくてね(笑)。高木(渉)君は最初聞いた時は主役っぽくないというが、結構太めの声なので、最初はオヤッ? と思ったんですが、実際にオンエアを見るとガロードにピッタリ当てはまってましたね。

作品全体を振り返ってみたいのお話をお願いします。

「ガンダムX」でやり残したことはありません。どちらかと言えば燃え尽きた感じですが、39話で終わってしまったのが残念ですが、内容的にはきちんと書き尽くしているの、打ち切りにならなかったのは良かったですね。ただ、30話目あたりから制作スケジュールが大変だったので、39話で終わって現場的には助かったという結果的にはありますね。あと、技術的なことなんです。ガンダムWまではプリント(※1)を放送局に納品する形だったのが、「ガンダムX」からデジタル化が始まって、D2マスター(※2)になったんです。今ではデジタル納品は当たり前のことですから、ちょうど適期だったんでしょね。馴れない作業だったので、毎週朝までビデオ編集をやっていた記憶があります。最後に私事で恐縮ですが、「ガンダムX」をやっている時に娘が生まれたんですよ。ですから、僕にとって「ガンダムX」は人生の節目として記憶している作品でもあります。

ありがとうございました。

(2004年11月 サンライズにて収録)

※1) プリント

プリントとは、フィルムのこと。以前、放送局への納品は、テープではなくフィルムであった。

※2) D2マスター

放送局コンボジットデジタルビデオテープの一種。主に放送局への番組納品や演出、ビデオソフトのマスターテープ等に用いられる。

※ PROFILE

1959年8月18日、東京都生まれ。「装甲騎兵ボトムズ」「機甲界ガリアン」の制作進行。「アシオン」「ターティピア」(劇場版)の制作デスクを経て、「クラッシュジャック」(OVAシリーズ)「機動警察パトレイバー」(TVシリーズ)でアシスタントプロデューサーとなり、「絶対無敵ライジンオー」(OVAシリーズ)よりプロデューサーを務める。プロデュース作品に「機王次郎リターンズ」「機動戦記ガンダムW」「ブレンパワード」「ヤングガンダム」「次世代」「スチームボーイ」「機動戦記ガンダムX」等がある。

高松信司

Shinji Takamatsu

絶望から希望へ——
「ガンダム」という存在へのメタファー

——「ガンダムX」の監督を担当された経緯についてお聞かせ下さい。

私が久々に「ガンダム」と再会したのは、「ガンダムW」のシリーズ途中で、急遽助っ人として呼ばれたことがきっかけでした。現場は今週アフレコ分のコンテチェックが半分しか終わっていないという危機的状況でした。これが「ガンダム」との不幸な再会でした(笑)。その時は「黄金勇者ゴルドラン」の監督もやっていたし、サンライズで別の新番組の企画も動かしていたので、次のガンダムを自分がやるとは思っていませんでした。ところが「ガンダムW」もどうにかちゃんと終わらせる事が出来そうになってくると、来年もガンダムをやるから監督をやれと言う話になって、それで色々あって(笑)結局やることになったわけです。もう1995年の11月も終わる頃ですね。その時点で、サンライズ企画部とバンダイの間で、主役3体と敵2体のガンダムのデザインはある程度出来ていて、それを使う前提で作業を開始しました。

——川崎ヒロユキさんをシリーズ構成に起用された経緯は？

川崎さんとは勇者シリーズをずっと一緒にやってきましたし、「ゴルドラン」がちょうど終わった所だったので適任と思いお願いしました。とにかく時間がなかったし、僕がバツと言ってバツと解ってくれる人と進めないとスケジュールが危険な状況だったんです。4話前後で1エピソードという構成は、当初、エピソードごとに何人かのライターで脚本を書くという想定でもあったんですが、結局、川崎さんが一人で書いてしまいましたね。

——キャラクターデザインが西村誠芳さんに決まったのは？

西村さんはキャラクターが描けてメインの作画監督もできる実力派だったので、決め打ちでお願いしました。とにかく手が早いのはすごいですね。キャラクターはイメージを手早く具体的に伝えるために、私も何点かラフを描いてます。今、見てみるとガロードの髪型は「勇者警察ジェイデッカー」の友永勇太で、服装は「ゴルドラン」のタクヤに似てますよね(笑)。意識したというよりは、僕の好みのスタイルだったんでしょう。

——最初はどんなガンダムにしようと思いましたか？

植田さん(※1)に「どうしますか？」と聞いたら「好きにやればいい」って言われて(笑)。基本的にサンライズはオリジナル作品の内容は監督まかせですから、良くも悪くも。それで、戦国時代にタイムスリップしたMSが真剣で切り合うリアル武者ガンダムから、AI搭載のガンダムが居候しているホームドラマガンダムまで色々なパターンを考えました。でも、頭に浮かんでどうしても消えない映像があるんです。それは、何もなかった荒野にガンダムだけがぽつんと立っている、そんな風景です。何の事はない、それは当時のガンダムをめぐる状況に対する私の心象風景だったわけですが、それがその後「ガンダム」という存在へのメタファーにつながって行くという自覚もなく、「今の気分はこれだから、これで始めよう」と川崎さんに話して、ストーリーを作り始めました。オープニングで宇宙の海に立つガンダムXはそのイメージですね。

恋した相手はニュータイプ

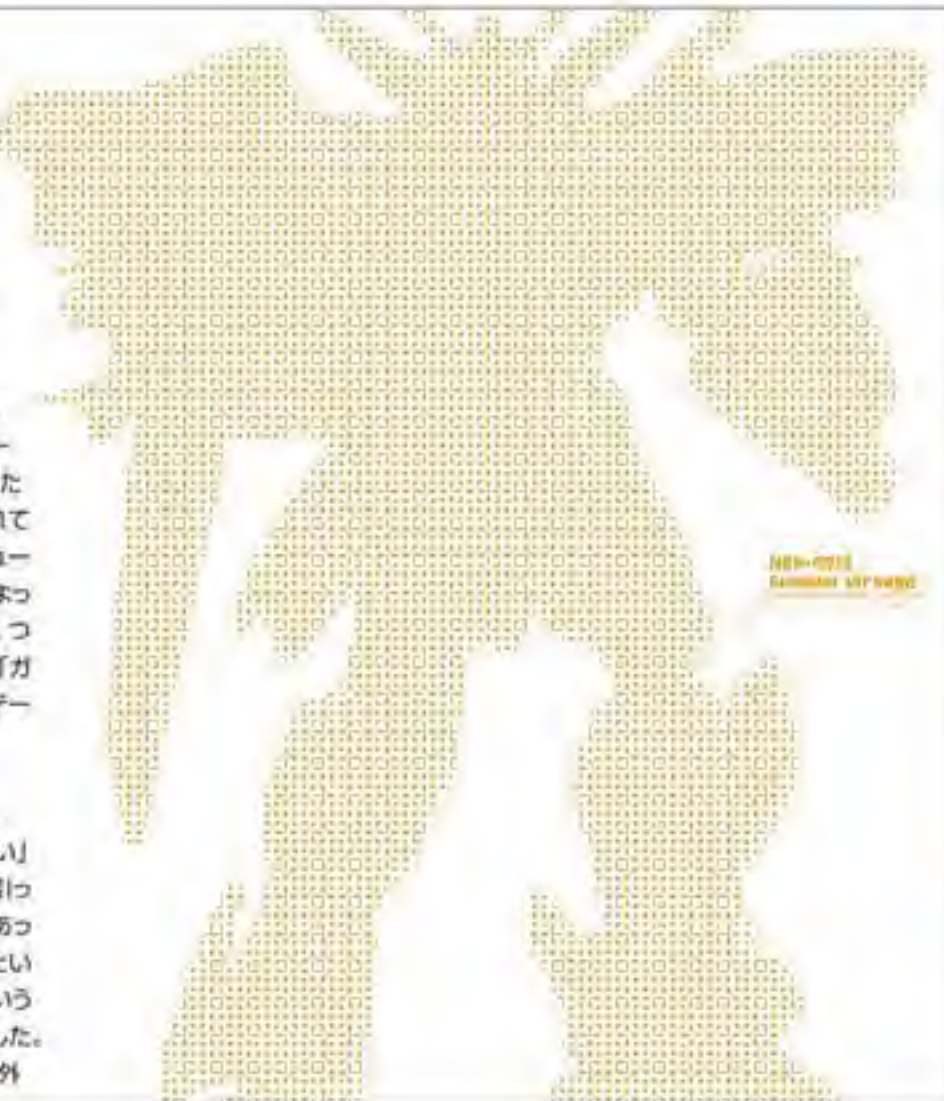
——ニュータイプを題材にした理由は？

最初はニュータイプの話にしようとは考えていませんでした。ところが、川崎さんに「ボーイ・ミーツ・ガール」でとプロットをお願いして、上がって来たのが「少年が恋した相手がニュータイプの女の子」とい

うお話だったんです。「ガンダムをやるのなら、やっぱりニュータイプでしょ」って言われて。なるほど、と。それで生まれたのが、主人公のガロード・ランです。彼は、過去に縛られた古い世界が終わった後に新たな世界を切り拓いていくべき少年です。それが「ガンダム」という過去の呪縛から逃れられない現実と重なって、この作品世界のなかの「ニュータイプ」という言葉が、現実世界の「ガンダム」という言葉のメタファーとなっていきました。「ガンダムX」は「ニュータイプ」をめぐる物語です。ニュータイプを利用しようとする者、ニュータイプを守りたいと思う者。ニュータイプを神として崇める人々、人為的に作り出されたニュータイプ、似て非なる者、ニュータイプと呼ばれてしまった少女、その少女に恋した少年。それらは「ニュータイプ」という言葉を「ガンダム」に置き換えることによって、当時のガンダムを取り巻く状況になっています。つまり、この作品で「ニュータイプ」を読むということは「ガンダム」を読む事になる。結果的にそれがもう一つのテーマになってしまいました。

——キャラクターの設定についてお聞かせ下さい。

ガロードやティファは、とにかく「ガンダムらしくない」主人公にしていますね。フロスト兄弟は川崎さんが引っ張っていった印象です。ジャミルには特別な思いがあって、ある時期から、ジャミルのニュータイプを守りたいという想いと、心のどこかでガンダムを守りたいという想いが共感して、激しく自分が投影されてしまいました。ジャミルは過去を引きずっているからサングラスを外

ガンダムX
Gundam X

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

さないんですよ。病室でベッドに寝てても(笑)。そういえば、西村さんに最後に発注したキャラクターデザインが、サングラスを外したジャミル(本解説書16ページ掲載)だったのを覚えてます。

ネーミングについては割と安直です。ガロード・ランは「我が道を行く」ですね。ロアビィは六本木のロアビルあたりにいそうだから、ウィッツは体育会系なので「ウィッツ」とか言いそうだから(笑)。量産型のドートレスはアニメーション用語の「ドットレス」(※2)からです。

——ストーリーの流れはどのように決まりましたか？

第1話を作ってる段階では、先がどうなるかと全然決めてなかったですね。最初の5話はキャラクターを配置して、メカを紹介して、ガロードとティファの物語にするという流れを固めるまでが精一杯でした。最終回に向けての骨組みが固まるのは、カリスのエピソードですね。特別な力を持った人と普通の人が戦って、普通の人が勝つお話が「ガンダムX」なんだっていう結論に達したんです。そこから漠然と最終回のイメージができていきました。ただ、暗い話をや

るつもりはなかったんです。ストーリーが地球が破滅したところから始まって、むしろそこから希望が生まれる様を描こうと思っていましたから。フリーデンのみんなは希望を持っているし、とにかく前向きな若者達を描こうと。本当にジャミルくらいですよ。過去を引きずっているのは(笑)。

「さよなら」は言えなかった。

——放映スケジュールの変更による影響はありましたか？

ダブルエックス登場の頃には全38本というのが決まっていた。最終回までの漠然とした話はできていたんですが、それを残り20本割でどうまとめるかが課題になりました。前半のゆったりしたペースに比べると後半は凄い駆け足でやってますよね。ただ、舌足らずになっている部分はあっても、ボツになったエピソードはありません。「ガンダムX」でやろうとしたことは全部入っています。

——ラストのまとめ方についてお聞かせ下さい。

1話から「かつて戦争があった……」と、客観的に話していたナレーターが実はD.O.M.E.というのは自分でもうまい落としどころだったかなと。D.O.M.E.のアイデアにも色々あって、私は最初「月にはニュータイプ仙人みたいな老師がいて、問答をするんだ」とか言っていたらしいですけど(笑)。ニュータイプをめぐる人達が集まったところに、「すべては幻想である」という答えをくれる、客観者が必要だったということです。D.O.M.E.の言葉は私の言葉なのか？と言われると、そうなんだろうね。「ニュータイプは幻想だ」という結論は、ガンダムをめぐる人々に対しての「ガンダムは幻想だ」という結論でもあるわけですから(笑)。メタ的な構造については「またかよ」と言われるかも知れませんが、作っているうちにだんだんそうになってしまうんです。私の悪い癖ですね(笑)。

——「ガンダムX」を振り返っていかがですか？

あの当時やるべきことはやったと思っています。今になれば違うアプローチもあったんだろうなって気もしますが(笑)。1年間番組を作りながら考えたことは、全部作品に出せたので悔いはないですね。自分へのガンダムに対する答えにはなったかな、と思っています。ただ、最終回、シナリオではD.O.M.E.に別れを告げるシーンがあったんですが、「さよならニュータイプ」……つまり「さよならガンダム」というシーンでもあるんですけど、あの時はそれが心情的にどうしても言えなくてカットしてしまいました。その時、「ああ、自分もガンダムに魂を引かれた者なんだな」と改めて思いましたね(笑)。

——本日はありがとうございました。

(2004年11月 サンライズにて収録)

※1) 絵回説明

当時のサンライズ業務。

「機動戦士ガンダム00」めぐりぬく宇宙編)以降、多くのガンダム作品を手掛けているプロデューサー。代表作は「新河原流パイファム」「機動戦士ガンダム0083 STARCLUST MEMORY」「機動戦士Vガンダム」「機動武闘伝ガンダム」「機動戦士ガンダム 第00MS小隊」「木更文」ほか多数。

※2) ドットレス

画にある動画を下絵になぞり、同じ絵を書くこと。ブレを表現する際や、同じモノを大量に書く際につかわれる。

※ PROFILE

1961年12月3日、熊本県生まれ。1983年、サンライズに入社。「青年職員ホームズ」「機動戦士ガンダム」(新河原流パイファム) (制作進行)。「機動戦士Zガンダム」(設定制作)。「機動戦士ガンダムZ2」(演出)。「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」(演出助手)。「機動戦士ガンダム0090ポケットの中の戦争」(演出)などを経て「00ガンダム」で監督デビュー。「勇者エクスカイザー」「太陽の勇者ファイバード」「伝説の勇者ダ・ガーン」(演出)。「勇者特急マイトガイン」「勇者警察ジェイデッカー」「勇者勇者ゴルドラゴン」(監督)など、勇者シリーズのほとんどの作品に関わる。サンライズを離れてからは「こちら葛飾区亀有公園前派出所」「スクールランブル」などを監督。

【随堂练习一】

●放送 1996年4月5日～12月27日(全30話)毎週金曜日17時～17時30分(第1～2話)毎週土曜日6時～6時30分(第27～30話)

●提供 BANYON、朝日コーポレーション、森永製菓、パンフレット、KING RECORDS、徳川書店、セカイノートなど

1. **メインスタッフ**

●企画:サンライズ ●原作:天久 賢 監修:野中幸三(機動戦士ガンダム)より ●監制:岡松俊昭 ●シリーズ構成:川口松太郎
●音楽:梶山陽吉 ●キャラクターデザイン:中村誠 ●メカニカルデザイン:河野実秀 石原裕樹 ●美術監督:成瀬 兼
●撮影監督:大塚 将一 ●音響監督:渡上清夫 ●編集:沼田俊夫 ●
オープニング・テーマ「DREAMS」(第1〜26話) 作詞:ROM
M 作曲:ROMM 編曲:ROMM 歌:ROMMATIC MODE レコ
ード:キングレコード 「Resolution」(第27〜38話) 作詞:西
澤 尚 作曲:ジョーリ・リノエ 編曲:ジョーリ・リノエ 歌:山崎真
樹 ROMMATIC MODE レコード:キングレコード ●エンディ
ング・テーマ「HUMAN TOUCH」(第1〜14話,第38話) 歌詞:
Susanne Marie Edgren 作曲:Toni Keane 編曲:Toni
Keane 監:Werner Wieser レコード:Ayers「HUMAN
TOUCH」(第15〜26話) 歌詞:Susanne Marie Edgren
歌:関子 作曲:Toni Keane 編曲:須崎 一樹 Ayers レ
コード:Ayers「星の Horizon」(第27〜38話) 作詞:星
みつ子 作曲:須田昌男 編曲:TOM YEAH 歌:沖野真知
レコード:Ayers ●監修:チェック・大谷英樹 ●色彩監修:新井文郎
●監色:佐藤英樹(1, 後半第1〜4, 15, 16) ●終幕監色:長谷
川雄生(2, 3, 4, 5) ●美術監修:平沢典弘 ●監製:アサヒ
フィルム 山崎重之 ●タイトルワーク:マキ・プロ ●編集:東
宝現業 ●効果:フィズサウンドクリエイション 松田昌典 ●
監製:大城 久夫 ●監修助手:山本祐司 ●録音:APUSスタジオ
●録音制作:オーディオ・プランニング・ユー ●広報担当:藤村
浩(テレビ朝日) (第1〜14話) 鈴木がむ(テレビ朝日) (第19〜
38話) ●企画監修:長谷川 勝彦 ●監査協力:長谷川 一 かつ
ハジメ ●制作デスク:渡辺 一 ●衣装:高橋 時子 ●設定制作:
佐内 康 ●演出助手:西本幸雄(第38話を除く) ●制作事務:
山本道子(第1〜2話以降) ●脚本:川口松太郎 ●制作協力:
岡崎 勇雄(エンジェル・ユー) ●プロデューサー:柳 淳(テレビ朝
日) 若本太郎(テレビ朝日) 本村純一(テレビ朝日) 高橋秀行(サ
ンライズ) ●制作:テレビ朝日 サンライズ

【キャスト】
○ガロード:高木 孝 ○ツェファ:かないみか ○ウェッジ:中村裕
也 ○ロバリア:山崎たくみ ○ジャミル:堀内真雄 ○トニ・サ
石原 乃 ○サラ:かすみゆき ○シン・ロ:中村大志 ○デクス:中
村 博史 ○キッド:北山 真一 ○サイモン:千葉 一 ○シャギー:森
川 治之 ○オルバ:成田 文 郎 ○エニル:本多知恵子 ○カリス:
水谷 雅子 ○バーラ:長沢 美樹 ○アム・ザット:石塚 真子 ○ブラ
ド・グッド:森 隆 二 ○ニコ:高橋秀行 ○ザット:川野 一

巻数	放送日	タイトル	作画監督	原画
第1巻	1998 4.5	月は出ているか?	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 山田尚司 佐村嘉一 津路嘉郎 杉山昌治 三浦和也 斎藤寛 飯飼一幸 内藤誠治
第2巻	4.12	お城かに、刀を	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 山田尚司 森 俊史 竹上義雄 斎藤寛 佐中誠樹 村上康紀 飯井弘行
第3巻	4.19	私の愛馬は出馬です	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 山田尚司 飯飼一幸 高田昌治 飯島隆子 飯島義巳 飯村 誠 内藤誠治
第4巻	4.26	作戦は4一割を争う!	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 山田尚司 森 俊史 小野和久 加藤義典
第5巻	5.3	鉄甲はお前がけりゃ	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 飯井弘行 三浦和也 中谷誠一 土橋 晃 竹山浩二 飯島義巳 飯飼一幸 飯村 誠 斎藤寛 飯島隆子 飯島隆子 中田和子
第6巻	5.10	千姫様だわ	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 山田尚司 森 俊史 小野和久 加藤義典
第7巻	5.17	ガンダム、来るよ!	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 飯井弘行 中谷誠一 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子
第8巻	5.24	おの、背かない!	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 山田尚司 森 俊史 三浦和也 飯村 誠 小野和久
第9巻	5.31	君に胸の痛ること	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 七尾たか子 飯飼一幸 中谷誠一 加藤義典
第10巻	6.7	僕がニュータイプだ	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 飯井弘行 飯村 誠 小野和久 加藤義典 飯井弘行 森 俊史 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子
第11巻	6.14	何も考えずに走れ!	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 飯村 誠 飯島隆子 川原弘和 村上康紀
第12巻	6.21	私の最愛機作です	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ
第13巻	6.28	悪かな僕を愛て	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 山田尚司 三浦和也 森 俊史 中谷誠一 中田和子 小野和久 加藤義典 飯飼一幸
第14巻	7.5	胸の痛みが聞こえるか!	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 飯井弘行 山田尚司
第15巻	7.12	天國なんであるのかな	飯 賢徳	飯島隆子 飯島隆子 小野和久 西村尚太郎 津路嘉郎 杉山昌治 川原弘和 外崎春雄 飯井弘行 村上康紀
第16巻	7.19	私も人間だから	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ 森 俊史 飯村 誠 中谷誠一 川山浩二 中田和子 七尾たか子 飯島隆子 飯島隆子
第17巻	7.26	お前の前目がぼかめて	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 山田尚司 加藤義典 飯飼一幸
第18巻	8.2	Loveの海	西村誠芳	スクリオ・ダブ 演出 均 佐久間信一 脚本監記 外崎春雄 シワル・ダブ スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ
第19巻	8.9	まるで夢を見てみたい	飯 賢徳	伊藤真次 三浦和也 飯島隆子 竹上義雄 小野和久 川原弘和 津路嘉郎 津路嘉郎 飯島隆子 飯井弘行 飯島隆子
第20巻	8.16	また逢えたわね	佐久間信一 演出 均	スクリオ・ダブ 演出 均 西村誠芳 均 飯飼 高橋 晃 西村尚太郎 シワル・ダブ 山田尚司 森 俊史 小野和久 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子 飯島隆子

[illegible]

映像特典

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。



目次

キャラクター相関図	006
▶ characters	007
メインキャラクター	008
インタビュー／高木源	026
ゲストキャラクター	028
対談／かないみか×堀内賢雄	036
▶ mechanics	039
▶ early designs	085
キャラクター	086
インタビュー／西村誠芳	096
Let's try Sketch!	098
モビルスーツ	105
インタビュー／石垣純哉	113
▶ goods	115
プラモデル・玩具	116
出版物	120
インタビュー／ときた洸一	122
インタビュー／樋口康雄	124
音楽	126
▶ planning	129
番組企画書	128
オフィシャル設定集	130
インタビュー／泉 勝洋	132
インタビュー／富岡秀行	133
インタビュー／高松信司	134
スタッフ／キャスト／放映リスト	138

機動新世紀ガンダムX DVDメモリアルボックス

企画	松澤勝昌、堀川 清 (バンダイビジュアル)	マネジメント	石川 雄、三橋美香 (SonyPCL)
DVD制作担当	佐々木 繁 (サンライズ)	制作コーディネーター	高橋 繁 (SonyPCL)
宣伝・販促	向井雄雄起、清水一幸、吉竹久緒、玉置俊英 (バンダイビジュアル)	編集	赤井広幸、松井純路 (SonyPCL)
	池内謙一郎 (サンライズ)	ビデオエンコード	村井正明 (SonyPCL)
	※ 沢久、石井健明 (バンダイビジュアル)	オーディオエンコード	鈴木 康 (SonyPCL)
ブックレット編集	TAREUS	オーサリング	木村優一 (SonyPCL)
構成・執筆	五十嵐浩司、山口 朋	メニューデザイン	ナガノミツオ (ONE to ONE)
執筆	徳島耕一郎、原田明宏	サウンドデザイン	星村真澄 (SonyPCL)
編集協力	原田康治、高野 暁、大嶋一浩、早川 優		
パッケージ&ロゴデザイン	ナガノミツオ (ONE to ONE)		
ブックレットデザイン(クロニクル)	関 和雄、石田康子、戸部有徳、中島孝人 (CHICKS)		
	(アートギャラリー) 倉入 穂		
撮影	中島秋典		
印刷	梅澤良介、前川真樹 (トニー)		
協力	バンダイキャラクター・イ事業部 バンダイ コピー事業部 高橋康樹 アニメメディア編集部 (学園) 水野プロダクション アーツビジョン 新プロダクション ケンウッドオフィス		

SPECIAL THANKS TO ALL SALESGSTAFF and GUNDAM X SUPPORTERS!!

企画制作.....バンダイビジュアル(株)
制作・著作.....(株)サンライズ

©新世紀エージェンシー・サンライズ BDBA-2070

NOT FOR SALE

※本書内で紹介している関連商品の価格は全て発売当時の取扱価格、及び2005年1月現在の税込価格で記載しております。
また商品によっては現在、入手困難なものがあることをご了承ください。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀◀

映像特典

▶▶▶▶